ДЮНА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИМПЕРИИ



РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Приключения в Империи

Ролевая игра – это интерактивная повесть. В ней есть все основные элементы литературного произведения: сюжет, персонажи, диалоги, повествование – и всё это, как правило, служит выражению какой-то главной идеи. Эти элементы описаны в главе 8 «Дюна: Приключения в Империи. Основная книга правил». Она знакомит читателя с методами, при помощи которых ведущий может создавать своих персонажей, вводить их в игру, знакомить с ними игроков и их персонажей, описывать окружающий мир, справедливо и своевременно применять правила, а также взаимодействовать с игроками, чтобы вдохнуть жизнь в воображаемую действительность.

Самая сложная задача из всех, что ложатся на плечи ведущего, это, вероятно, создание новых захватывающих приключений, способных вовлечь игроков в сюжет и бросить вызов их персонажам. Каждое такое приключение неизбежно строится вокруг конфликтов: ситуаций, в которых способности персонажей подвергаются тяжкому испытанию. Что представляет из себя конфликт, когда мы говорим о ролевой игре? Какова его природа? Угрожает ли он статусу-кво и в какой степени? Какие пути разрешения конфликта существуют? Как персонажам игроков (ПИ) добиться желаемого результата? Как извлечь выгоду для себя или своего дома? И возможно ли это в принципе?

Можно придумать сюжет, в котором не будет никакого конфликта, но такую историю вряд ли назовут приключением. В свою очередь, конфликт должен быть связан с определённым риском и вести к переменам, иначе он будет пресным. Драматическое произведение, как правило, вращается вокруг центрального конфликта, раскрывающего одну из следующих тем:

- человек против природы;
- человек против цивилизации;
- человек против традиций;
- человек против другого человека;
- человек против бога;
- человек против неизвестности.

Однако эти темы не являются взаимоисключающими, и в рамках приключения может возникнуть целый ряд разнородных конфликтов. К примеру, история, повествующая о политической борьбе между двумя домами (человек против другого человека), может включать в себя путешествие через пустыню на Арракисе (человек против природы) и конфликт с имперскими законами (человек против цивилизации).

Список тем при желании можно расширить, однако указанных выше вполне достаточно для создания приключений во вселенной «Дюны». События, приведённые в данном разделе, представляют собой сюжетные завязки, т. е. некие исходные точки, от которых ведущий может отталкиваться при создании собственной истории, добавляя или меняя по своему усмотрению события, своих персонажей или иные детали. Впрочем, благодаря тому, что игровая механика «Дюны» очень проста, эти события можно вставить в приключение практически без изменений, импровизируя по ходу игры, когда в этом возникает необходимость, в частности, отвечая на вопросы игроков и реагируя на действия их персонажей.

Каждое представленное далее событие изложено в свободной форме, но все они включают в себя следующую информацию:

- **Провоцирующий инцидент**, то есть событие, которое вовлекает персонажей в действие. Обычно оно подразумевает либо какую-то задачу, требующую решения, либо угрозу текущему положению вещей, либо редкую возможность, которую нельзя упустить.
- **Призыв к действию**, как правило, в виде встречи с персонажем ведущего (ПВ), найденной улики или дела, требующего завершения.
- Описание одного или нескольких **мест**, в которых будет разворачиваться действие. Они могут быть знакомыми или незнакомыми, располагаться близко или далеко, в зависимости от нужд сюжета.
- **Ставки** – как очевидные, так и завуалированные. Диапазон может быть очень широким: где-то персонажам представится возможность принести очевидную пользу для своего дома, а где-то придётся довольствоваться тем, что интересам дома в лучшем случае не угрожают.
- И последний важный элемент – **противник**. Это может быть оперативная группа дома Харконненов, продажный имперский чиновник, крупная банда контрабандистов или даже сам Арракис со своей неблагоприятной средой.

Концовка, как правило, не дана в описании. Чем завершится то или иное событие, зависит в первую очередь от участников игры. Персонажи игроков либо добьются своими действиями того или иного результата, либо навлекут последствия собственным бездействием.

Кроме того, различные события можно комбинировать или расширять за счёт дополнительных сюжетных поворотов и опасностей. В некоторых случаях сюжет можно даже вывернуть наизнанку: роли, предназначенные для персонажей игроков и их союзников, передать персонажам ведущего, и наоборот.

Например, в событии «Бар “Под воронкой”» (стр. 5) персонажи игроков сталкиваются с женщиной по имени Абрил Тис, которая рассказывает им о деятельности бесчестного торговца водой и предлагает проникнуть на один из его складов, чтобы восстановить справедливость. Однако ведущий может поменять местами добро и зло: допустим, торговец водой просит ПИ о защите, узнав, что некая зловещая фигура пытается нанять воров, чтобы те обокрали его склад.

Вдобавок в этом руководстве находится генератор приключений (стр. 13), с помощью которого можно быстро создать завязку истории, независимо от того, где она будет разворачиваться – среди песков Арракиса или в какой-то иной точке Вселенной.

ВЫЖИВАНИЕ В ГЛУШИ

Первая тема из упомянутых выше – это **человек против природы**, и проявляется она в событиях, связанных с выживанием. Когда действие разворачивается на Арракисе, эту тему невозможно обойти стороной. Сцены выживания органично впишутся в любое приключение, в котором персонажам предстоит покинуть границы Карфага или Арракина, даже если сама по себе тема противоборства с природой не будет центральной. Любого, кто отправляется в пустыню, оставив позади надёжные стены города или сиетча, ждут тяжкие испытания. Даже, казалось бы, безопасное путешествие на орнитоптере, грузолёте или ином воздушном транспорте (наземный не используется, поскольку практически всегда привлекает внимание червей) может закончиться катастрофой и последующей напряжённой борьбой за собственную жизнь: тех, кого не сломит суровый климат пустыни, ждут стычки с безжалостными фрименами и постоянный риск быть проглоченными гигантским песчаным червём, Шай-Хулудом.

Все события, которые вы найдёте в данном разделе, включают в себя элементы выживания в условиях неблагоприятного климата Арракиса. Где-то это центральная тема, а где-то – одно из препятствий, которое предстоит преодолеть главным героям. В Империи нет другой обитаемой планеты, которая была бы столь же враждебна по отношению к человеку, как Арракис (за исключением разве что Салусы Секундус). Чтобы выжить в суровых условиях Дюны, мало быть просто выносливым и осторожным. Человек должен каждую секунду быть начеку, соблюдать строжайшую дисциплину, и даже в этом случае без технологических приспособлений не обойтись: потребуется дистикомб или какой-то иной способ отгородиться от нестерпимой жары и сухости.

Однако Арракис с его бескрайними пустынями – это нечто большее, чем просто засушливая планета. Для фрименов это священное место, горнило, в котором выковывался их характер, краеугольный камень всей их культуры. Они обожествляют уклад жизни, сложившийся на Арракисе, видят его мистическую необходимость. Для них это не просто набор условий, которые нужно выполнить, чтобы остаться в живых. Дюна для фримена – это испытание, отсеивающее недостойных. Жить и процветать в пустыне могут только те, кто обладает сильным и благородным характером.

ТАЙНИК С ПРЯНОСТЬЮ

Ходят слухи, что некая Ян Азад, богатая владелица каменоломен, давно сотрудничающая с домом персонажей игроков, промышляет контрабандой пряности. Если это правда и им удастся вывести её на чистую воду, она, возможно, согласится продавать им пряность по заниженной цене. Говорят, она промышляет близ одного из своих карьеров глубоко в горах Южной ложной стены.

Если хорошо ей заплатить, Ян Азад отвезёт персонажей игроков в свой карьер и покажет место, где она нашла склад с пряностью. Кому принадлежит груз, она не знает, но согласна продать пряность по выгодной цене. Кроме того, Азад всегда лояльно относилась к дому персонажей игроков, так что, возможно, они не захотят задавать лишних вопросов. Вероятно, это склад контрабандистов, которые спрятали здесь свой улов от Харконненов. Они уж точно не станут никому жаловаться, что их груз куда-то исчез.

За дополнительную плату Азад может дать пару интересных наводок. Она знает ещё несколько подобных тайников, возможно, полных пряности, по которым никто не будет скучать, кроме какой-то горстки контрабандистов. Но что если Азад врёт? Что если она сама контрабандистка? Что она замышляет? Просто пытается использовать героев, чтобы отмыть свой нелегальный товар? Или хочет заманить в ловушку?

ЗВЁЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ

Один из городских жителей, фримен по имени Ранил Пайрия – известный пьяница. Когда-то он работал сборщиком меланжи, отвечал за отправку рабочих и транспорта. Он утверждает, что во времена его службы один из комбайнов-подборщиков, работавший на Великой равнине, как-то раз натолкнулся на нечто странное: торчащий из песка гигантский металлический корпус. Наводчики опознали в нём космический корабль невиданной ранее модели. Корабль был сильно повреждён и истёрт песком.

Работники на комбайне сперва хотели его осмотреть, но появился червь, и им пришлось спешно ретироваться. В следующие рейсы странную находку не обнаружили.



Но недавно о корабле заговорили вновь! Разведчик, пролетавший над Великой равниной, заметил «обломки космического корабля», торчащие из дюн. Сборщики пряности разнесли слух о находке по всему городу. Есть мнение, что это один из древних колонизаторских кораблей дзенсуннитов, потомками которых являются фримены. Он якобы потерпел здесь крушение во времена хиджры.

Кто знает, что можно найти на этом древнем доимперском корабле, если, конечно, за истекшие тысячелетия его никто ещё не обчистил? Если персонажам игроков удастся найти Ранила, он, возможно, припомнит координаты. Кроме того, разведчики могут сообщить, где был обнаружен корабль.

К сожалению, кое-кто ещё, помимо персонажей игроков, заинтересовался находкой. Если выдвинуться большой экспедицией, это не останется незамеченным. Вдобавок существует вероятность, что всё это не более чем уловка, и кто-то хочет вынудить дом персонажей игроков бросить значительные ресурсы на поиски несуществующего корабля. Так что сперва стоит отправить небольшой отряд на разведку.

Знак червя

В нескольких сотнях километров от Арракина расположен участок пустыни, необычайно богатый пряностью. Многие столетия добыча в этой области арракинского региона считалась самой выгодной. Однако последние несколько недель работать там стало невозможно из-за резкого увеличения численности песчаных червей.

Харконнены ищут подрядчиков, которые смогут выяснить причину, по которой в данной области скопилось такое большое количество огромных червей, мешающих работе комбайнов. Любому, кто готов приняться за дело, они позволят перемещаться на борту одного из их грузолётов. Однако печальные инциденты в пустыне случаются довольно часто, и в случае каких-либо проблем исполнителям придётся рассчитывать только на свои силы.

Если случится самое худшее, выполнение основной миссии станет не самой главной проблемой для персонажей игроков. Выживание в глубокой пустыне – дело не из лёгких. Опасность столкнуться с песчаным червём существует всегда, особенно на территории, где черви многочисленны и агрессивны. Персонажам игроков предстоит принимать сложные решения, касающиеся рационального использования припасов. Вдвойне сложные, если кто-то повредит свой дистикомб.

Однако, оказавшись в открытой пустыне, персонажи игроков смогут своими глазами увидеть, что привлекает в этот регион повышенное количество червей. В ответе за это сами Харконнены. Их люди умышленно саботируют добычу пряности на этом участке, чтобы впоследствии свалить всю вину на фрименов и устроить карательную экспедицию. Они развернули свой лагерь в небольшой крепости, спрятанной среди скал, выступающих кое-где над поверхностью дюн, и оттуда устраивают вылазки для установки манков. Эта крепость может стать единственным спасением для персонажей, потерпевших аварию в пустыне, но её обитатели вряд ли обрадуются гостям.

Выживание в городе

Вторая крупная тема – это **человек против цивилизации**. В приключениях, которые вращаются вокруг неё, климат Арракиса не играет решающей роли, поскольку от буйства стихий персонажей игроков защищают многочисленные достижения цивилизации. Но и цивилизация таит немало опасностей. Город как таковой становится одним из противников персонажей. Его жители далеко не всегда дружелюбны, а улицы – удобны. Городской ландшафт полон уникальных препятствий, с которыми нигде больше не столкнёшься. Подобно тому, как каждый фримен должен усвоить песчаную походку, любой житель города должен научиться маневрировать в социуме, избегая опасностей цивилизации.

Люди построили города, способные выстоять под натиском мощнейших бурь, окружили их стенами, которые не сокрушат величайшие из песчаных червей, но внутри этих стен угроз никак не меньше, а то и больше, чем в глубокой пустыне. И эти угрозы куда коварнее.

Цивилизация скрывает множество разнообразных опасностей. Куда бы ни пошли персонажи игроков, за ними могут наблюдать или подслушивать их слова, а за каждым углом может прятаться убийца. Каждая стена – это препятствие для бегства, за каждой дверью может притаиться враг, из самой маленькой щели может вылететь охотник-искатель, направляемый убийцей. И даже в гуще толпы нельзя исключить нападения – кто знает, не прячет ли случайный прохожий в рукаве отравленный кинжал или жаждущий крови крис-нож.

Бар «Под воронкой»

На пропечённых солнцем улицах Арракина нередко можно встретить Абрил Тис. Это владелица бара «Под воронкой», и она любит быть в курсе всех городских событий. О своих делах она, как правило, не распространяется, но на самом деле терпеть не может всякую несправедливость и старается бороться с ней любыми доступными ей способами.

Если задобрить Абрил, она может поделиться своим беспокойством по поводу местного торговца водой, Бека Левна, который, по её словам, пытается наращивать цену на воду, придерживая свой товар, в результате чего беднякам приходится чуть ли не умирать от жажды. Абрил это не нравится. Она бы только обрадовалась, если бы кто-то поставил этого Бека на место. Вот было бы славно, если бы кто-то проник на его склад и слегка уменьшил его запасы. Хотя на этом, конечно, много денег не заработаешь. Кто ж захочет так рисковать ради какой-то там благодарности бедняков.

Поморщившись, Абрил также признается, что этот самый торговец водой ищет головорезов, готовых пойти к нему охранниками и выполнять всякие грязные поручения (в основном мешать работе конкурентов). Как много Бек Левн готов платить, Абрил не знает, но оплата определённо будет щедрой. Впрочем, жители Арракина вряд ли отнесутся к такой «работе» с одобрением.

Что упало, то пропало

По рыночной площади Арракина в панике мечется юноша-фримен. Его зовут Аммар Хадид, и он пытается отыскать потерянную реликвию – «иксианскую маску зрения». Отец перед своей смертью поведал ему, что эта маска позволяет слепым видеть и что её нужно хранить в тайне от всего сиетча. К сожалению, Аммар был слишком беспечен, и в результате маску у него украли. Очевидно, это произошло на этом самом рынке, поскольку местные умельцы уже успели её скопировать и продают подделки на каждом углу.

Если персонажи игроков согласятся помочь Аммару найти настоящую маску, он пригласит их в свой сиетч, пообещав, что в его семье их всегда будет ждать радушный приём. Он также упомянет некоего торговца по имени Иам Се, который продаёт репродукции инопланетного искусства и ворованные реликвии, получая от этого немалый доход. Среди его клиентов есть даже представители больших домов.

Если персонажам игроков сотрудничество с Иамом покажется более выгодным, Аммар, возможно, вернётся домой ни с чем, стыдя себя за то, что он потерял вещь, представлявшую большую ценность по мнению его отца. ПИ могут также всучить ему фальшивую маску, поскольку ни один фримен не сможет проверить, настоящая ли она: ослепших соплеменников у них принято изгонять в пустыню.

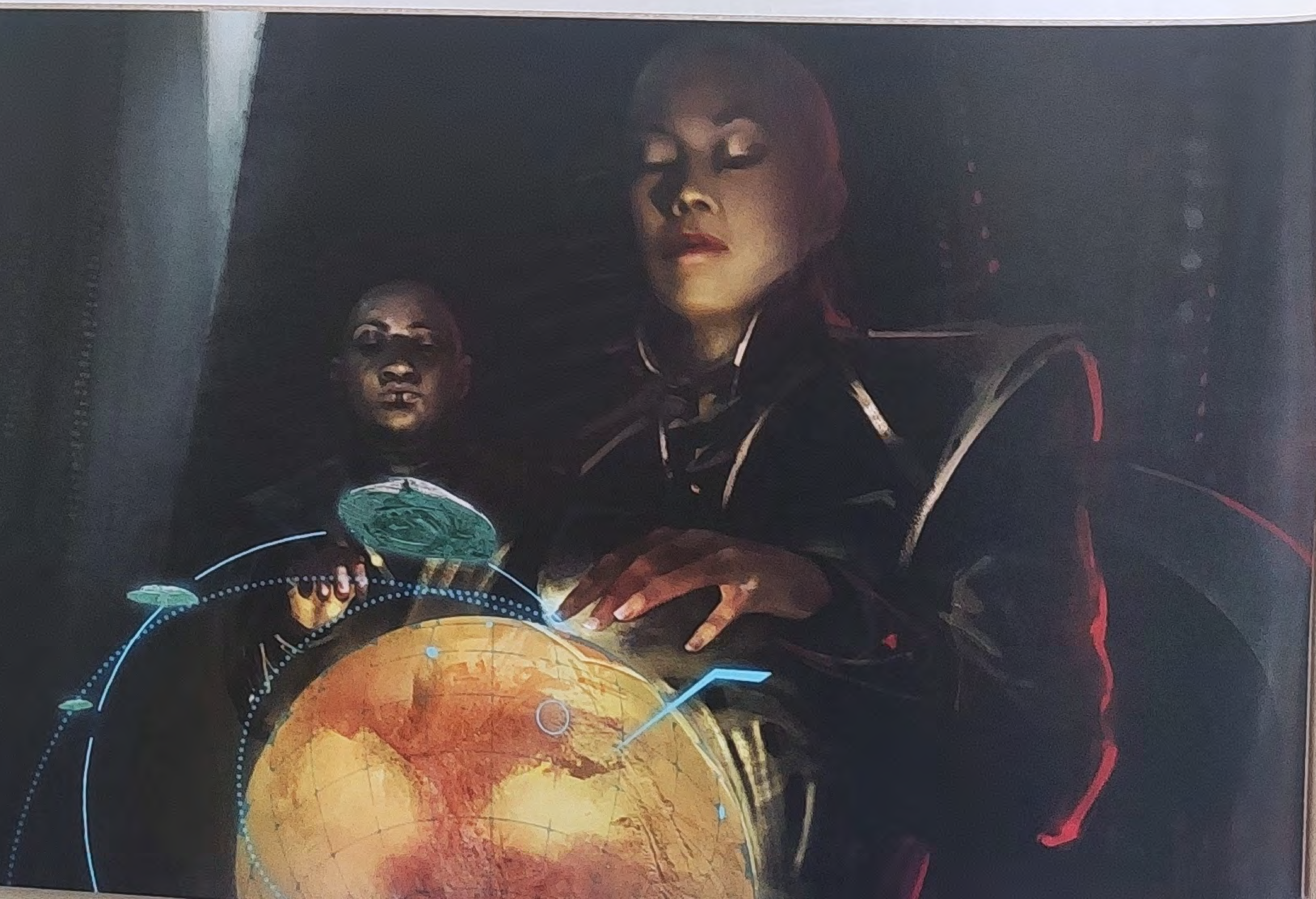
Нейтральная территория

На одной из пыльных улочек Арракина можно стать свидетелем странного зрелища: высокородные лорды и леди, а также другие состоятельные господа и мелкие сановники проскальзывают через старую деревянную дверь в выцветшей стене, покрытой потрескавшейся штукатуркой. Поблёкшая вывеска над дверью гласит: «Ястреб пустыни».

Всего в двух поворотах от шумной главной городской улицы расположена старинная сонная аллея, где назойливые голоса торговцев почти не слышны, заглушённые глинобитными стенами и истёртыми песком навесами. Если надолго задержаться около этой двери или глазеть на неё с противоположной крыши, появится мужчина, одетый в безупречно белый льняной кафтан и тюбетейку. Тех, кто выглядит респектабельно, он любезно пригласит войти, остальным же пригрозит, что позовёт охрану, если они не уберутся.

Поговаривают, что те, кому посчастливилось попасть внутрь заведения, находят там истинный оазис, защищённый не только от шума и суеты, но и от любой опасности. Хозяйка, Миришка Язиди, когда-то была шпионкой. Таких, как она, нечасто можно встретить: Миришка сумела уйти в отставку и остаться после этого в живых. Всю свою жизнь она нигде не могла почувствовать себя в безопасности и теперь, отойдя от дел, решила дать другим то, чего сама была лишена. По слухам, даже шпионы и аристократы могут беседовать здесь спокойно, не опасаясь, что кто-то их подслушает или попытается причинить им вред.

Другие, однако, утверждают, что никакой это не «оазис», а настоящий вертеп разврата: вода там льётся рекой, прислуга ходит обнажённой, а в качестве развлечений проводятся состязания в самых кровавых видах спорта. Одно другому, впрочем, не мешает. Или это просто байки, и такого заведения вовсе не существует?



Политические интриги

Политическая арена – источник постоянных конфликтов, часть из которых можно обозначить как **человек против традиций**. По одну сторону баррикад здесь стоит индивидуум, борющийся за свою свободу, а по другую – благородные дома Ландсраада и традиции Империи, закреплённые Великой конвенцией. Существует установленный порядок вещей, и именно этот порядок, в котором нет места инновациям и свободомыслию, обеспечил процветание Империи. Эдикты джихада, таинственность и замкнутость Великих школ и феодальная система Ландсраада позволяют сохранять статус-кво, изменить который можно только через политическую борьбу.

Политическая интрига – это абстрактный поединок, что не мешает ему быть смертельно опасным. Оружие в этом поединке – слова, щит – политический капитал, а пролитая кровь – честь благородного дома. Отчаянный гамбит может принести ошеломительную победу или окончиться жестокой расправой, и при этом далеко не каждый участник знает, с кем ведёт борьбу и каковы на самом деле ставки.

В политических конфликтах чаще, чем в других, режим игры меняется от индивидуального к глобальному и обратно. От игроков тут требуется желание идти на риск и в то же время предельная осторожность. Кроме того, в политических конфликтах самые большие ставки, ведь на кону не только жизнь и благополучие самих персонажей игроков, но и судьбы миллионов людей. Великая конвенция запрещает использование оружия массового уничтожения, но в политической борьбе жертв может оказаться ничуть не меньше.

Агент малого дома

Ралдин Заид предпочитает самые злачные районы Арракина. Его нередко можно встретить то в баре, где собираются потребители семуты, то в игорном заведении среди контрабандистов и прочих преступников. Он неплохо платит за выполнение всяких странных заданий, и все знают, что у него всегда можно взять денег взаймы или под залог.

Никто в Арракине и не подозревает, что на самом деле Ралдин один из подданных малого дома, чья цель – дискредитировать нынешних правителей Арракиса. Давая случайным людям, казалось бы, не связанные друг с другом задания, он ведёт направленную кампанию против авторитета и благосостояния правящего дома: провоцирует беспорядки среди местного населения и способствует тому, чтобы контрабандистам было проще прибрать к рукам очередной груз пряности. Ралдин действует аккуратно, принимая всевозможные предосторожности, чтобы никто не смог разглядеть общую картину. Он прекрасный деловой партнёр для каждого, кто нуждается в деньгах и не задаёт лишних вопросов.

С другой стороны, правящий дом, вероятно, хорошо заплатит за вражеского агента. И если кому-то всё же удастся разгадать истинные замыслы Ралдина, он сможет рассчитывать на награду. Есть, правда, одна сложность: раздобыть доказательства...

Сватовство

Назрид – малый дом, набирающий силу в Ландсрааде. Старший из детей и самый вероятный наследник главы этого дома достиг брачного возраста. Растущее богатство дома Назрид вызывает зависть у других малых домов Ландсраада, к тому же будущий брак, несомненно, нарушит баланс сил между ними. Каждый из домов должен тщательно обдумать положение, чтобы выбрать наилучшую стратегию. Стоит ли им самим породниться с домом Назрид или достаточно будет помешать конкурентам?

Ситуация осложняется, когда на сцене неожиданно появляется некая Сильвия Нассар из ордена Бене Гессерит. Её предложение весьма интригует: она приглашает представителей малых домов стать беспристрастными арбитрами в деле поиска подходящей пары для наследника дома Назрид, дабы избежать излишнего кровопролития.

Сёстры Бене Гессерит или другие персонажи, знающие об их внутренних делах, могут заподозрить, что данный брак играет определённую роль в родовой программе ордена. Нассар никак не подтвердит это подозрение, но и не опровергнет. Однако тот, кто поможет ей в этом деле, может рассчитывать на ответную услугу со стороны Бене Гессерит. Осторожные персонажи игроков могут задаться вопросом: зачем вообще Бене Гессерит демонстрируют свой интерес?

Секреты сардаукаров

На заправочных станциях от рабочих с комбайнов-подборщиков в последнее время можно услышать байки о контрабандисте Венсине Коро, который якобы живёт в пустыне, словно фримен. Те, кто с ним встречался, говорят, что он прячется там не от кого-нибудь, а от самих сардаукаров, вселяющих ужас одним своим именем. Коро якобы принадлежал к благородному малому дому, который лишился достатка и впал в немилость после череды неудачных вложений и несчастных случаев со смертельным исходом. Он утверждает, впрочем, что истинная причина падения его дома в том, что его дед выведал секреты сардаукаров, за что сам Император приложил руку к уничтожению его семьи. И теперь Венсин Коро собирается продать эти секреты за очень большую сумму.

Тому, кто решится перейти дорогу Императору и покуситься на тайны его непревзойдённой личной армии, стоит действовать с предельной осторожностью, используя подставных лиц. Если ПИ удастся помочь Венсину Коро найти покупателей до того, как до него доберутся убийцы, они могут заработать на этом целое состояние. Ментат, получивший информацию, которой обладает Коро, сможет даже сделать некоторые важные выводы о тактике и возможностях сардаукаров, а быть может, даже об их происхождении. Найти Коро не слишком сложно: за несколько соляриев какой-нибудь сборщик пряности укажет, где его искать.

Если Венсин действительно обладает какой-то ценной информацией, то это, скорее всего, детальный отчёт о том, как сардаукары уничтожили его собственный дом, сговорившись с Космической гильдией, чтобы те не позволили явиться какой бы то ни было помощи извне. Однако вполне вероятно, что он – агент Императора, выискивающий потенциальных предателей.

КАНЛИ

Канли, как трактуют этот термин в Ландсрааде, это акт вендетты между благородными домами, требующий соблюдения формальностей, установленных многотысячелетней традицией. Традиция кровной мести архаична, и мало кто прибегает к тому, чтобы объявить канли своему сопернику, ведь это подразумевает полное и безоговорочное противопоставление своего дома вражескому, чаще всего ведущее к уничтожению одного из домов. Канли – это борьба человека против другого человека, в котором одна группировка заявляет о своей твёрдой решимости уничтожить другую группировку любой ценой.

Правила канли регулируются Великой конвенцией. Она запрещает вовлекать в конфликт невинных, особенно коренное население планет, которыми правят враждующие дома. Естественно, использование атомного оружия недопустимо, как и любые другие стратегии, влекущие массовое уничтожение людей (в частности использование лучемётов вблизи поля Хольцмана). Всё в Империи – каждый мир, каждое предприятие, каждый солярий, жизнь каждого простолюдина – принадлежит Императору, и уничтожить что-либо без его разрешения – значит глубоко оскорбить его, чего аристократы всеми силами стараются избегать.

Сцену конфликта, в основе которого лежит канли, можно разыграть как с точки зрения кукловода, так и с точки зрения исполнителя. Зачастую один режим игры будет переходить в другой. Когда один дом всерьёз объявляет другому войну, он мобилизует все свои ресурсы, чтобы подобраться к цели, что предполагает глобальное стратегическое планирование, а затем в дело вступают отдельные агенты, которым предстоит привести план в исполнение и нанести решающий удар. В конце концов, даже самая сложная многолетняя кампания по планомерному уничтожению всех активов врага, в которой задействованы тысячи людей в самых разных мирах, может завершиться в тронном зале поединком на ножах между двумя чудом уцелевшими наследниками.

НА БОРТУ

Космическая гильдия обратилась к вассалу персонажей игроков с одним тайным и срочным делом. На борту корабля, который должен был переправить группу дипломатов с Арракиса на Чусук, «планету музыки», произошла катастрофа. Погибли все присутствовавшие на борту, включая посла Минеллу Вентс, её персонал и свиту, а также членов команды. Для Гильдии, которая гарантирует безопасность при перелётах, это означает чудовищный скандал. Все благородные дома знают, что на хайлайнере действует запрет на любое насилие, а нарушители будут наказаны Гильдией или Ландсраадом.

Гильдия утверждает, что на борту корабля из-за технических неполадок произошёл взрыв, в результате которого его отсеки остались без кислорода и оказались под воздействием радиации, что и стало причиной гибели пассажиров и команды. Однако не всё так просто. Расследование, проведённое представителями Гильдии, показало, что причиной взрыва была бомба, закреплённая на внешнем корпусе корабля уже после погрузки на хайлайнер, что является нарушением правил Гильдии. Правящий дом планеты Чусук, союзник персонажей игроков, в ярости.

Гильдия вернула хайлайнер на орбиту Арракиса со всеми фрегатами и транспортниками на борту, чтобы дом персонажей игроков мог провести собственное расследование. Небольшой группе позволено отправиться на орбиту и допросить всех пассажиров. Это в основном чиновники, торговцы и представители самых разных домов, у которых на Арракисе есть свои интересы. Персонажам игроков предстоит выяснить, кому на самом деле пытались нанести удар этим актом саботажа – дому Чусук или их собственному.

СТАРЫЕ СЧЁТЫ

Дом персонажей игроков переживает период покоя и процветания. Его позиция в Ландсрааде крепнет с каждым днём, а заветное кресло в директорате КООАМ уже не кажется несбыточной мечтой. Будущее представляется светлым и безоблачным, но внезапно приходит сообщение от малого дома, с которым они раньше почти не пересекались. Этот дом объявил вам канли: он хочет поквитаться за какую-то старую обиду, о которой все давно забыли. Не проходит и часа, как кто-то из любимых слуг дома персонажей игроков становится жертвой убийцы.

Войне убийц положено начало.

Разведке дома персонажей игроков предстоит выяснить, что же на самом деле вызвало атаку со стороны новоявленного врага, одновременно предотвращая попытки убийств и разоблачая шпионов. Им придётся обратиться к древней истории рода. Мало-помалу они приоткроют завесу тайны и обнаружат, что старую вражду вновь разожгли представители их же дома, преследуя какие-то неведомые цели. Обладая этой информацией, персонажи игроков должны будут в кратчайшие сроки принять решение, стоит ли попытаться прекратить кровопролитие или позволить войне убийц продолжаться ради выгоды собственного дома.

ВО ВСЁМ ВИНОВАТЫ ВЕДЬМЫ

Фарра Сан, молодая и богатая невеста, готовилась к свадьбе, когда Бене Гессерит сообщил ей о своих планах на неё. Сёстры утверждают, что недавно почивший отец Фарры втайне обещал её ордену. К её ужасу, это заявление подтверждает её мать, наложница отца. Дело осложняется и тем, что суженый Фарры – это юный Харконнен Зофия, известный дуэлянт, практикующий канли.

Очевидно, это вовсе не та новость, которую хотелось бы получить невесте накануне собственной свадьбы. Фарра разрывается между преданностью отцовской воле и влюблённостью в юного задиру Харконнена. Брак к тому же сделал бы её знатной дамой великого дома. Но ведь все знают, что у ордена Бене Гессерит длинные руки. Их истинные цели неведомы и загадочны, так что же они замышляют?

Фарра обратилась за помощью к своим родным и друзьям, но она также ищет способ извлечь политическую выгоду из ситуации. Действительно ли сёстры говорят правду? Или они боятся потомков Фарры и потому пытаются не допустить свадьбы?

Мистицизм

Тема борьбы **человека против бога**, при всей неразрешимости подобного конфликта, вероятно, самая грандиозная и распространённая из всех. Духовная жизнь Империи проявляется множеством способов, там процветает мистицизм и суеверия, а политика и религия переплетены в тесных объятиях. Вера – неотъемлемая часть человеческой природы. К тому же многие люди воспитываются в традициях экуменизма, изучая с детства молитвы и заповеди этой религии. Миссионария Протектива сделала религию орудием, укрепляющим власть Бене Гессерит. И сам Падишах-Император зачастую буквально обожествляется своими подданными.

На Арракисе сила веры особенно хорошо видна. Сами фримены произошли от дзенсуннитов-странников, а их мировоззрение – это смешение мессианизма их предков и культуры выживания, сформировавшейся в тяжёлых условиях жизни в пустыне. Песчаные черви воспринимаются жителями Дюны не просто как чудовищные и опасные животные, они являются воплощениями Шай-Хулуда, истинного Бога, а фримены – избранный им народ. Они говорят: «Бог создал Арракис для укрепления верных», и утверждение это столь же незыблемо, как и любой другой религиозный догмат, который только можно встретить в Империи.

Сцены подобного рода конфликтов лучше всего разыгрывать на персональном уровне. Бог всемогущ и непостижим, что делает бессмысленной любую попытку стратегического противостояния. В таком конфликте подвергаются испытанию вера и дух отдельного человека, причём испытание это порой куда серьёзнее, чем в более грандиозных, но «приземлённых» конфликтах. Затрагивая тему мистицизма, нужно фокусировать сюжет на том, во что персонаж верит превыше всего, поэтому при подготовке к игре ведущий должен каждое отдельное событие настраивать так, чтобы под ударом оказывались именно те принципы, которых придерживаются вовлечённые персонажи.

Нужно также отметить, что в конфликтах мистического характера между персонажами игроков могут возникнуть идеологические разногласия, даже если в конечном итоге они стремятся к одной и той же цели.

Пророк

В маленьком сиетче на Арракисе появился самопровозглашённый пророк. Никто не знает, кто он и откуда, известно только, что он заводит разговор с каждым заинтересованным лицом. Пророк этот вещает о том, что существует снадобье, равноценное пряности, с подобными же свойствами, но его при этом не нужно добывать в пустыне. Хотя это кажется бредом сумасшедшего, принявшего слишком много пряности, многие стали прислушиваться к его словам. Говорят, всё потому, что у пророка есть доказательства: рецептура производства этого снадобья или что-то подобное. Если это правда, Вселенная, возможно, стоит на пороге войны.

Императорский престол и КООАМ назначили небольшую награду за поимку сумасшедшего пророка, а правящий на Арракисе дом получил приказ найти его и положить конец его россказням. Рецептуру также следует найти и уничтожить, как и любого, кому не повезло с ней ознакомиться.

Однако пророка окружают преданные сторонники, которые яростно отражают любую атаку. Эти фанатики, по слухам, даже опаснее фрименов.

Если любопытство ПИ возьмёт верх над осторожностью и жаждой наживы, они узнают, что пророк на самом деле не обладает никаким даром пророчества. Это обычный человек, который умеет манипулировать недовольной толпой. По рецептуре, которой он владеет, действительно можно произвести некое вещество, но это не более чем подделка. Он нашёл документацию на старой заброшенной имперской исследовательской станции, где много лет назад безуспешно пытались синтезировать меланжу.

Меланжевые близнецы

Старик Баз Квизарим повадился выступать на базарной площади для всех, кто готов его слушать. Мало кто обращает на него внимание, но он может оказаться провокатором, который пытается разжечь беспорядки, так что его стоит проверить. Его речи звучат примерно так:

«И будут два отпрыска благородного дома, отмеченные знаком мыслящих машин! И овладеют они искусством клинка! И вдохнут глубоко священного снадобья, имя которому пряность меланжа! И пойдёт один путём тёмной звезды, и поведёт Гильдию к погибели! И лишь сияющий близнец способен будет остановить его!»

Провокация это или нет, но некоторые люди начали проводить параллели между близнецами в пророчестве и двумя детьми, родившимися в вашем доме. Это привлекает к вам нездоровое внимание. Возможно ли, что один из них станет Тёмным близнецом из пророчества, а другой преисполнится света и станет его Сияющим отражением? Похоже, есть те, кто действительно в это верит… Во время недавних беспорядков один рабочий кричал: «Смерть Тёмному близнецу!»

Ситуацию надо срочно брать под свой контроль. Однако даже если Баз Квизарим тихо исчезнет, делу это уже не поможет. К тому же, возможно, он не просто сумасшедший или провокатор. Говорят, он должен был стать гильд-навигатором, но провалил испытания, которые свели его с ума. Но что если он действительно видел будущее? Или, быть может, всё это махинации самой Гильдии?

Преподобная мать

Преподобная мать Верания Лена Андерер путешествует по всей Империи, занимаясь делами Бене Гессерит. Её часто можно встретить в космопортах и крупных городах самых разных планет. Она выполняет приказы Верховной матери своего ордена, однако у неё есть и собственные планы.

Если добиться расположения Андерер, она расскажет, что ищет людей, готовых исследовать Россак, пятую планету системы HD95424. Ей нужна информация о Колдуньях Россака или какие-либо артефакты, оставшиеся от этого древнего сообщества. Также она хочет получить как можно более широкую коллекцию мутировавших растений с этой неприветливой, покрытой джунглями планеты.

Верания Лена Андерер производит впечатление напряжённого и даже немного фанатичного человека. У неё есть теория, что снадобье, приготовленное из некоего растения с Россака, способно значительно усилить её связь с памятью предков. Поскольку самое ценное, что есть у Бене Гессерит – это информация, в качестве оплаты за труды преподобная мать предложит раскрыть какой-нибудь интересующий персонажей секрет. Кроме того, у любого, кто знаком с орденом Бене Гессерит, может закрасться подозрение, что преподобная мать действует по собственной инициативе, и орден щедро вознаградит того, кто оповестит сестёр, что кто-то в их рядах действует в личных интересах.

ДРУГИЕ ПЛАНЕТЫ

И последняя крупная тема, которую ведущий может предложить игрокам, это **человек против неизвестности**. События, раскрывающие эту тему, таинственны и грандиозны. Сама Вселенная бросает вызов персонажам, которым предстоит столкнуться с необъяснимыми явлениями и древними тайнами мироздания или увидеть Империю с неожиданной новой стороны. Нечто неизвестное может угрожать текущему положению вещей и напрямую подвергать главных героев опасности, а может выступать в качестве места действия, порождающего конфликты вокруг или внутри себя. Вселенная таит множество тайн, однако населяет её только человечество. Исследовав пределы обитаемого космоса, люди не встретили других разумных существ или остатков иных цивилизаций, однако на далёких планетах могут встречаться следы древних человеческих колоний, возникших ещё до Батлерианского джихада.

Из всех предложенных тем эта, вероятно, наиболее характерна для научной фантастики. Кроме того, она теснее других связана с высокими технологиями: создал ли какой-то дом новый вид оружия, научился ли применять запрещённые или неизвестные до сих пор методы генной инженерии или отправился исследовать необъятную космическую пустоту – всё это требует сложного оборудования и обширных научных знаний.

Сцены, посвящённые данной теме, по природе своей не могут всё время оставаться на персональном уровне, потому что для разрешения возникающих конфликтов нередко нужны активы, владеть и управлять которыми невозможно в одиночку. Чтобы построить корабль, способный к космическим перелётам, или договориться о транспортировке с Космической гильдией, потребуются усилия всего дома. Кроме того, в подобных сюжетах нередко весь дом персонажей игроков подвергается риску, а не только его отдельные представители или активы, поскольку один из наиболее частых мотивов в таких сюжетах – это запретные технологии или исследования, которые та или иная великая школа или сам Император предпочли бы свернуть, а то и вовсе скомпрометировать.

ЗЛОВЕЩАЯ ТЕНЬ ЛУНЫ

Все великие дома обладают средствами для собственной защиты. У них есть армии, флотилии, огромные запасы оружия и множество шпионов. И всё же ни один великий дом не может быть полностью уверен в своей непобедимости, поэтому у каждого из них наготове «машина Судного дня», которая должна сработать, если дом будет уничтожен, неся возмездие празднующим победу врагам. Эта проверенная временем стратегия, гарантирующая взаимное уничтожение, служит сдерживающим фактором в борьбе между домами. Как правило, подобные устройства располагаются на орбитальной станции или на естественном спутнике планеты.

Изредка бывает так, что секретная база, обслуживающая устройство, попадает в чужие руки или остаётся пустовать, будучи при этом в работоспособном состоянии, если планета мирным путём переходит во владение к другому дому.

Судя по всему, на первой из лун Арракиса (той, что отмечена силуэтом человеческой руки) располагается одна из таких баз. Старые записи, сделанные имперскими планетологами, свидетельствуют об очевидных признаках наличия скрытых сооружений на спутнике, но не проливают свет на то, находится ли на этой базе «оружие Судного дня». Карающий кулак, в который может метафорически превратиться рука, пришёлся бы Харконненам по вкусу, хоть они и не склонны поэтизировать, однако база, судя по записям, появилась раньше, чем Арракис попал к ним в руки. Возможно, она принадлежала дому Ричез, предшественнику Харконненов на Дюне.

Если база ещё функционирует, её необходимо захватить или уничтожить. Но что она из себя представляет на самом деле? Ловушка Ричезов? Или, быть может, в спешке забытый ими склад с пряностью? Или что-то иное? База контрабандистов или шпионов Императора?

ГРЯЗНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Анита Халден – энергичная первокурсница Сукkской школы. Её послали на Арракис, чтобы она познакомилась с жизнью в суровых условиях пустыни. Она наблюдает за местными: исследует, как на них влияет насыщенная пряностью диета, нехватка воды, сухой воздух пустыни. Временами она оказывает фрименам помощь, но у неё есть и скрытый мотив.

Аните дали задание в Сукkской школе: вывезти с Арракиса мёртвое тело фримена. Она ещё не проходила процедуру имперского кондиционирования, после которой сукkские доктора становятся неспособны забрать человеческую жизнь, и для продолжения обучения ей нужно выполнить это задание. Начальство не пожелало вдаваться в подробности, однако Анита подозревает, что тело собираются использовать в политической игре, как-то связанной с Бене Тлейлакс, которые известны своими отвратительными экспериментами над людьми.

Аните нужна помощь в том, чтобы прибрать к рукам мёртвое тело и перевезти его на Бела Тегейзе, пятую планету системы Квентсинга, где расположено одно из отделений школы. Она, к прискорбию своему, обнаружила, что найти нужного мертвеца на Арракисе чрезвычайно сложно, поскольку фримены помещают их в дистилляторы, извлекающие из тела всю воду, которую сиетч мог бы в дальнейшем использовать. Тот, кто посодействует ей тем или иным образом, может рассчитывать на благодарность представителей Сукkской школы, а также на солидную награду.

Генератор приключений

Ниже вы найдёте таблицы, которые помогут вам при создании приключения или даже кампании в духе «Дюны» или по меньшей мере послужат источником вдохновения для вашей фантазии. Вы можете использовать все таблицы или только те, которые посчитаете нужным. Достаточно бросить d20, выбрав нужные вам элементы случайным образом.

Название приключения

Как верно заметит принцесса Ирулан: «Начало есть время, когда следует позаботиться о том, чтобы всё было отмерено и уравновешено». Хорошее название способно задать нужный темп и направление истории. Оно также может подсказать, какие элементы сюжета будут уместны, а какие – нет, и как соединить их вместе, чтобы получилась связная история. Из названия, как правило, можно понять, какие глобальные темы затронет будущее приключение. Оно способно даже подспудно влиять на решения игроков, подталкивая их к определённым действиям, хитростям или решениям.



Заметим, что по таблицам, приведённым далее, вы сможете сгенерировать название в стиле серии романов, такое как «Дети Дюны» или «Песчаные черви Дюны». Эти названия следуют определённой структуре и оканчиваются, как правило, названием планеты или организации. Вы можете изменить эту структуру или создать собственную. В некоторых случаях получившееся название придётся слегка видоизменить, чтобы оно звучало лучше или точнее выражало смысл. К примеру, роман «Дюна: Пол» не следует традиционной схеме названия ради благозвучия.

Хотя предложенные варианты даны в единственном числе, вы можете поставить их во множественное. Кроме того, если получившееся название вас не устраивает или, скажем, дублирует уже существующее название романа, не забывайте, что всегда можно бросить кость повторно.

Структура названия

Результат	Вариант
1-6	(**Персонаж**) (**Местность** в р. п.)
7-12	(**Местность**) и (**Местность**) (если результат дублируется или пара не имеет смысла, сделайте бросок повторно)
13-14	(**Объект** или **животное**) (**Местность** в р. п.)
15	(**Организация** или **группировка**) (**Местность** в р. п.)
16-17	(**Идея**) (**Местность** в р. п.)
18-19	(**Идея**) (**Организация** или **группировка** в р. п.)
20	**Цитата** или **пословица** (как правило, короткий фрагмент, например: «Господь сотворил Арракис для укрепления верных» или «Страх убивает разум»)

Персонаж

Результат	Вариант
1-3	**Имя** (Пол Атрейдес, герцог Лето и т. п.)
4-7	**Род занятий** (контрабандист, убийца и т. п.)
8-11	**Степень родства** (дитя, отец, дочь и т. п.)
12-14	**Титул или положение в обществе** (герцог, барон, принцесса и т. п.)
15	**Религиозный или социальный статус** (пророк, изгой, жрец и т. п.)
16-17	**Должность внутри дома** (мастер меча, мастер войны и т. п.)
18-19	**Принадлежность к значимой группировке, гильдии или ордену** (ментат, представитель Космической гильдии или КООАМ, сестра Бене Гессерит и т. п.)
20	**Принадлежность к обособленной или обладающей уникальными качествами группе** (фримен, лицедел и т. п.)

Местность

Некоторые места имеют альтернативные названия. Планету Арракис, к примеру, называют также Дюной. Френк Герберт предпочитал второе, более поэтичное название, но ничто не мешает использовать и первое, более официальное. Что касается местности на поверхности планеты, при желании можно использовать как обобщённые наименования (город, пустыня), так и конкретные названия (Арракин, Погребальные равнины).

Заметим, что вариант «Дюна» может выпасть с очень большим шансом. Это – своеобразная дань романам из цикла «Дюна». Впрочем, если ведущий предпочитает более индивидуальное название, он может снова бросить кость или самостоятельно выбрать один из вариантов.

Результат	Вариант
1-4	**Вид ландшафта** (горы, пустыня, море и т. п.)
5-8	**Строение или архитектурный комплекс** (крепость, сиетч и т. п.)
9-16	**Дюна (или Арракис)**
17-20	**Иная планета** (Икс, Гьеди Прайм, Каладан и т. п.)

ОБЪЕКТ ИЛИ ЖИВОТНОЕ

Иногда в фокусе оказывается какой-то особый предмет или знаковое животное. Как и в иных случаях, они могут фигурировать и в единственном, и во множественном числе. Заметим, что некоторые вполне обыденные предметы могут иметь особые важные свойства, например, силовой щит привлекает внимание песчаных червей.

РЕЗУЛЬТАТ	ВАРИАНТ
1-5	**Предмет вооружения** (меч, пистолет, щит, крис-нож и т. п.)
6-9	**Транспортное средство** (орнитоптер, звездолёт и т. п.)
10-11	**Обыденный предмет** (книга, машина, резервуар, трон и т. п.)
12-13	**Предмет одежды или ювелирное изделие** (корона, плащ и т. п.)
14	**Еда или питьё** (пряность, вино и т. п.)
15-20	**Животное** (песчаный червь, слинья и т. п.)

ИДЕЯ

Под «идеями» в данном случае подразумеваются отвлечённые понятия, нередко фигурирующие в названиях и подстёгивающие вдохновение. Природные явления (например, буря) также входят в эту категорию. Каждый вариант в таблице предлагает обобщённую идею, а затем приводит синонимы или близкие понятия, которые, как правило, лучше звучат в названии. Чаще всего идеи сочетаются либо с местностью, либо с наименованием группы и используются во множественном числе (например, «Бури Арракиса» или «Секреты фрименов»).



РЕЗУЛЬТАТ	ВАРИАНТ
1-2	**Месть** (вендетта, канли, джихад, крестовый поход и т. п.)
3-5	**Религия** (пророчество, откровение, ересь, оракул и т. п.)
6-8	**Бедствие** (восстание, буря, инквизиция и т. п.)
9-10	**Празднество** (коронация, объединение, рождение и т. п.)
11-15	**Тайна** (секрет, шёпот, заговор и т. п.)
16-19	**Конфликт** (битва, война, дуэль и т. п.)
20	**Коммерция** (договор, деньги, торговец и т. п.)

ОРГАНИЗАЦИЯ ИЛИ ГРУППИРОВКА

Разнообразные группировки со своими традициями, институтами и внутренней структурой занимают важное место во вселенной «Дюны». Человека здесь нередко судят не столько по его личным качествам, сколько по тому, с кем он знаком, кому служит, к какой группе себя причисляет и каким традициям следует. В следующей таблице вы найдёте несколько вариантов организаций или группировок, которым могла бы быть посвящена игра.

РЕЗУЛЬТАТ	ВАРИАНТ
1-4	**Дом** (Атрейдесы, Харконнены, Коррино и т. п.)
5-8	**Гильдия или орден** (ментаты, Бене Гессерит, Космическая гильдия, мастера меча и т. п.)
9-12	**Политическая структура** (Ландсраад, великие дома, КООАМ и т. п.)
13-16	**Военная структура** (федайкины, сардаукары и т. п.)
17-20	**Культурная группа** (фримены, иксианцы и т. п.)



Сюжет и действующие лица

Следующая группа таблиц поможет при создании самого приключения, то есть его сюжета и действующих лиц. Вы можете использовать все таблицы или только те, которые посчитаете нужным.

Сюжеты в «Дюне», как правило, следуют определённым закономерностям. О том, какие темы или элементы характерны для этой вселенной, можно прочитать в основной книге правил или в других разделах этого руководства, однако все они были использованы для создания этих таблиц. Если вы используете генератор приключений не первый раз, определённые элементы неизбежно будут повторяться. Кому-то это покажется плюсом, ведь это помогает объединить приключения в цельную историю, наподобие цикла романов «Дюна». Но если вы хотите избежать повторов, всегда можно перебросить кость или выбрать другой результат.



ОТПРАВНАЯ ТОЧКА: ЭКСПОЗИЦИЯ

Приключение может начаться где угодно: и на далёкой планете, и дома у одного из персонажей. В «Дюне» история чаще всего разворачивается с перспективы главных героев и, соответственно, начинается с них же. Что именно затянет персонажей игроков в водоворот событий, зависит как от характера этих событий, так и от того, где они застанут героев. Они могут, к примеру, отдыхать в резиденции своего дома после выполнения важной миссии, а могут заниматься какими-то своими делами. Однако приключение может начаться и со сцены, в которой главные герои не участвуют непосредственно, и которая разворачивается вокруг их врагов или по меньшей мере будущих противников, описывая некое событие или противостояние, лежащее в основе истории. Подобные «заставки» нередко встречаются в кино и литературе, поэтому мы включили их в список вариантов. Если вам они не подходят, перебросьте кость, чтобы выбрать другой вариант.

РЕЗУЛЬТАТ	НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ
1	Персонажи игроков отдыхают у себя дома.
2	Персонажи игроков готовятся к какому-то крупному событию (свадьба, придворная церемония, праздник, фестиваль и т. п.).
3	Персонажи игроков подводят итоги выполненной миссии.
4	Персонажей игроков ждёт аудиенция у главы их дома или иной важной персоны.
5	Персонажи игроков посещают дружески настроенного аристократа или союзный дом.
6	Персонажи игроков посещают враждебно настроенного аристократа или вражеский дом.
7	Персонажи игроков находятся на борту хайлайнера, летящего сквозь пространство.
8	Персонажи игроков путешествуют на транспорте по планете (если дело происходит на Арракисе, они находятся в городе, а не в пустыне).
9	Персонажи игроков в плену у (персонажа ведущего).
10	Персонажи игроков сопровождают (персонажа ведущего), который должен доставить важный груз или сообщение.
11	Персонажи игроков встречаются с важным информатором или потенциальным союзником.
12	Персонажи игроков заключают сделку о приобретении товаров или информации для своего дома.
13	Персонажи игроков тренируются со своими наставниками или союзниками.
14	Персонажи игроков застряли в глуши, потерпев бедствие (крушение орнитоптера, песчаная буря и т. п.)
15	Персонажи игроков ищут пропавшего (персонажа ведущего) или потерянный предмет.
16	Персонажи игроков идут по следу (персонажа ведущего), которого разыскивает его дом.
17	Антагонист получает важный или опасный предмет.
18	Антагонист встречается с таинственными фигурами.
19	(Враг) персонажей игроков или их дома обсуждает планы со своими союзниками или подчинёнными.
20	Сделайте два броска и объедините результаты.

Сцены, с которых начинается приключение, задают тон и определяют, насколько участники будут вовлечены в игру эмоционально и психологически. Насыщенное событиями начало настраивает на столь же активное продолжение, а вступление, в котором фигурирует противник персонажей игроков, наводит на мысль, что он что-то замышляет, и потому ПИ должны быть крайне осторожны. Необычные комбинации «отправной точки» и «первых шагов» могут показаться странными, зато они надолго остаются в памяти. Впрочем, если выпавшие варианты не кажутся вам интересными, бросьте d20 ещё раз.

С каким бы инициирующим событием не столкнулись ПИ, оно служит спусковым крючком для дальнейших приключений.

РЕЗУЛЬТАТ	ЗАТЕМ...
1-2	...кто-то из руководства дома вызывает персонажей игроков для приватного разговора.
3	...персонажи игроков встречают раненого (персонажа ведущего).
4-5	...персонажи игроков узнают о попытке предательства (перехватывают закодированное послание или поддельный рапорт).
6	...(персонаж ведущего) просит персонажей игроков помочь в обмен на услугу или вознаграждение.
7-8	...(враг) похищает (персонажа ведущего).
9-10	...(персонаж ведущего) угрожает персонажам игроков или нападает на них, обвиняя их в заговоре.
11-12	...(враг) нападает на (персонажа ведущего), не обращая внимания на персонажей игроков, оказавшихся поблизости, если только они не попытаются вмешаться.
13	...рядом с персонажами игроков разворачивается схватка между двумя (персонажами ведущего).
14	...(персонаж ведущего), сбежавший из рабства или плена (врага), просит о помощи.
15	...неожиданно появляется (враг), который атакует персонажей игроков.
16-17	...персонажи игроков натыкаются на тело или груду тел (персонажей ведущего), убитых недавно.
18	...персонажи игроков встречают (персонажа ведущего), который путешествует в поисках другого (персонажа ведущего), при этом либо один из них, либо оба просят о помощи.
19	...(враг или соперник) персонажей игроков предлагает им временное перемирие, чтобы обсудить важную проблему.
20	Беда не приходит одна! Бросьте d20 два раза и объедините результаты.

ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО

В таблице ниже представлены разные типы персонажей. Обращайтесь к ней, если варианты, представленные в других таблицах, включают случайного (персонажа ведущего).

РЕЗУЛЬТАТ	ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО
1	Охранник или солдат
2	Технический специалист или инженер
3-4	Аристократ
5-6	Советник или офицер
7	Консорт
8	Посол или дипломат
9	Медик
10	Беглец (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить, кем он был раньше)
11	Убийца
12	Торговец
13	Шпион (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить, каково его прикрытие, а также сделайте два броска по таблице «Принадлежность», чтобы определить, кому он служит и кем притворяется)
14	Контрабандист
15	Наёмник
16	Ментат
17	Слуга
18	Священник, пророк или теолог
19	Гхола (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить, кем он был до воскрешения)
20	Два разных персонажа (бросьте d20 два раза, чтобы определить, кто это)



ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

Бросьте d20, чтобы определить, кому служит персонаж ведущего. Если выпало странное сочетание, вроде аристократа на службе Космической гильдии, вы можете бросить кость ещё раз или использовать полученный результат для создания уникального образа.

РЕЗУЛЬТАТ	ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ
1-3	Дом персонажей игроков
4-6	Союзный дом
7-9	Вражеский дом
10-12	Криминальная организация
13-14	Фримены (или другая местная группа, если действие происходит не на Арракисе)
15-16	Бене Гессерит
17-18	Космическая гильдия
19	Император
20	Двойная присяга (бросьте d20 два раза по этой же таблице)

ВРАГ

Количество противников, которые появятся в той или иной сцене, зависит от замысла ведущего, но их должно быть достаточно, чтобы доставить сложности персонажам игроков. Если тот или иной враг не подходит для конкретной сцены, перебросьте кость или выберите другой вариант.

РЕЗУЛЬТАТ	ВРАГ
1-4	Солдаты вражеского дома
5-8	Наёмники
9-11	Бандиты или иные преступники
12-13	Дикие животные
14	Убийцы
15-16	Фримены (или другая местная группа, если действие происходит не на Арракисе)
17-18	Шпионы (сделайте бросок повторно, чтобы определить, кем они притворяются)
19	Толпа с виду безобидных горожан
20	Лицедел, гхола или иной персонаж с необычными способностями

ПУТЬ ПРОЛОЖЕН: ЗАДАЧА ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ

Персонажи игроков окунулись в гущу событий, но вопрос «что же всё-таки происходит» всё ещё открыт. В чём задача персонажей игроков? Что они должны будут сделать? Что заставит их действовать и каковы будут их личные мотивы? На все эти вопросы существует бесчисленное количество ответов. В таблицах ниже приведены лишь некоторые варианты, которые помогут при необходимости найти быстрый ответ или подстегнут воображение. Сделайте по одному броску для каждой из двух таблиц далее и объедините результаты.

РЕЗУЛЬТАТ	КТО-ТО ХОЧЕТ... (ЗАМЫСЕЛ)
1-2	...убить важную персону
3-4	...похитить важную персону
5-6	...дискредитировать важную персону
7-8	...шантажировать или подкупить важную персону
9-10	...посеять недоверие и раздор
11	...устроить диверсию на важном объекте
12	...вывезти за пределы планеты ценный предмет или важную персону
13	...убить или поймать редкое или крупное существо
14	...силой или хитростью получить контроль над какой-либо отраслью
15	...нарушить эдикт Императора
16	...разрушить верование или порвать с культурной традицией
17	...раскрыть древнюю тайну
18	...захватить контроль над важным объектом
19	...уничтожить группировку
20	...достичь сразу нескольких целей (бросьте d20 дважды и объедините результаты)

РЕЗУЛЬТАТ	...РАДИ... (ЦЕЛЬ ИЛИ ПРИЧИНА)
1-4	...политического интереса (получить важный актив или занять более высокое положение в обществе, улучшив свой статус или статус дома)
5-8	...канли (отомстить за обиду, уничтожить старого врага и т. п.)
9	...личного порока (жадность, вожделение, мстительность и т. п.)
10-12	...высшего блага
13	...приобретения смертоносного оружия (атомное оружие, сардаукары и т. п.)
14	...личной славы
15	...ценного знания
16-18	...приобретения ценного ресурса (пряность, вода и т. п.)
19-20	...комплекса причин (бросьте d20 дважды и объедините результаты)





В каждой истории есть как минимум один антагонист, хотя обычно их гораздо больше. Часто все они действуют заодно, являясь союзниками, но это вовсе не обязательно. Независимо от личных взаимоотношений и политических связей, все антагонисты как-то связаны с теми событиями, в которые персонажи игроков оказались вовлечены. Возможно, кто-то из них отдал приказ об убийстве, свидетелем которого стали персонажи игроков, или они стоят за операциями по контрабанде, которые главным героям предстоит прекратить.

Антагонисты обычно равны по силам персонажам игроков, хотя в некоторых приключениях могут быть и менее сильные противники. Нужно заметить, что «равны по силам» не означает, что у них одинаковые возможности и способности. Хитрый аристократ может обладать огромной властью и бесчисленными ресурсами, но при этом быть трусливым и неуклюжим в бою. Контрабандист, в свою очередь, хорош в погоне и схватке, но это не значит, что он способен достойно противостоять аристократу в придворных интригах.

КОЛИЧЕСТВО АНТАГОНИСТОВ

РЕЗУЛЬТАТ	КОЛИЧЕСТВО
1–2	Один ключевой антагонист
3–4	Один ключевой антагонист и один его важный помощник
5–6	Один ключевой антагонист и по одному важному помощнику на каждого ПИ
7–8	Два ключевых антагониста, заключившие шаткий союз
9–10	Два ключевых антагониста, заключившие прочный союз
11–12	Ключевой антагонист с одним или несколькими своими важными помощниками, который втайне служит более могущественной персоне – второму ключевому антагонисту
13–14	Два не связанных между собой ключевых антагониста с одинаковым замыслом
15–16	Два соперничающих ключевых антагониста с одинаковым замыслом, но разными целями (определите цель второго антагониста повторным броском d20 по предыдущей таблице)
17–18	Три соперничающих ключевых антагониста с одинаковым замыслом, но разными целями (определите цели второго и третьего антагониста двумя бросками d20 по предыдущей таблице; если цели совпадут, считайте их союзниками или начальником и подчинённым)
19–20	Два не связанных между собой ключевых антагониста с разными замыслами и целями, возможно, не знающие друг о друге, но вовлечённые в одну и ту же цепочку событий (используйте предыдущие таблицы, чтобы определить замысел и цель второго антагониста)

ТИП И ХАРАКТЕР АНТАГОНИСТА

Антагонистами, как правило, руководят их страхи, амбиции или страсти. Персонажи игроков либо владеют чем-то, что антагонист хочет заполучить, либо прямо или косвенно угрожают его планам. В этом, как правило, причина конфликта. Некоторые антагонисты могут быть настоящими злодеями, жестокими и извращёнными, но это вовсе не обязательно, чтобы оказаться по ту сторону баррикад.

Персонажа-антагониста можно прорисовать более детально, используя таблицы для создания персонажей ведущего и помощников, которые вы найдёте в конце данного раздела.

РЕЗУЛЬТАТ	ТИП АНТАГОНИСТА
1	Простолюдин или беглый раб
2	Аристократ
3	Наследник благородного дома
4	Советник или офицер
5	Консорт
6	Посол или дипломат
7	Убийца
8	Беглец или раб (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить, кем он был раньше)
9	Влиятельный торговец
10	Учёный
11	Агент
12	Контрабандист или иной преступник
13	Шпион (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить его прикрытие)
14	Лицедел (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить, кого он изображает)
15	Сестра Бене Гессерит
16	Ментат-убийца
17	Агент Космической гильдии или даже гильд-навигатор
18	Священник, пророк или теолог
19	Гхола (бросьте d20 ещё раз, чтобы определить, кем он был до воскрешения)
20	Многосторонняя личность (бросьте d20 два раза и объедините результаты; если это невозможно или результат слишком неправдоподобный, сделайте бросок ещё раз)



РЕЗУЛЬТАТ	ХАРАКТЕР АНТАГОНИСТА
1-2	Злобный, порочный и глубоко отвратительный человек. Неспособен к раскаянию и не ищет прощения.
3-4	Амбициозный человек, чьё честолюбие взяло верх над совестью и моральными ограничениями.
5-6	Горделивый и преисполненный собственного достоинства человек, который жаждет мести за нанесённое оскорбление (возможно, воображаемое).
7-8	Благородный человек, оказавшийся в плену обстоятельств.
9-10	Безжалостный человек, жаждущий власти. Возможно, он вовсе не злодей, но ради достижения своих целей он готов на любые жертвы.
11	Оступившийся человек, которого персонажи игроков смогут склонить на свою сторону, если найдут верный подход.
12	Оклеветанный человек, которого все считают убийцей или преступником, на самом деле преследующий благие цели.
13	Добропорядочный и высоконравственный человек, которого обманом толкнули на путь злодеяния.
14-15	Фанатичный человек, поглощённый служению какому-то делу или идеалу настолько, что готов пойти на что угодно.
16	Самоуверенный человек, убеждённый, что правда на его стороне, а злодеи на самом деле все остальные.
17	Обманутый человек, ставший марионеткой в чужих руках и предавший свои идеалы ради какой-то несуществующей выдуманной награды или выгоды.
18-19	Преисполненный раскаяния человек, который знает, что поступает дурно, но по какой-то причине не может поступить иначе.
20	Неоднозначный человек, который с первого взгляда кажется не тем, кто он на самом деле. Сделайте два броска и объедините результаты. Если один и тот же вариант выпал дважды, сделайте бросок ещё раз или выберите подходящий вариант самостоятельно.

СРЕДСТВА И МЕТОДЫ

После того, как мы выяснили, кто является главным противником персонажей игроков и что он задумал, необходимо определить, какие методы он станет использовать для осуществления своих планов. От этого во многом зависит ход действия в приключении и то, какого рода сцены в нём будут уместны. С хитрым антагонистом, использующим запрещённое оружие и секретные военные спецподразделения, персонажи игроков будут взаимодействовать иначе, чем с обманутым аристократом, действующим при поддержке одного из великих домов, даже если у обоих совпадают замыслы и цели.

РЕЗУЛЬТАТ	СРЕДСТВА И МЕТОДЫ
1	Сокрушительный натиск военной силы (атака с численным превосходством, воздушные бомбардировки и т. п.)
2-4	Секретные операции (налёты небольшими группами, саботаж, партизанство и т. п.)
5	Многочисленные, но неумелые пешки
6-7	Война убийц (официальное противостояние с использованием шпионов и убийц)
8	Дрессированные или специально выведенные животные
9-12	Вербовка союзников подкупом, обманом или соблазнением
13	Утраченные технологии или новые причудливые изобретения
14-15	Вербовка союзников запугиванием или шантажом
16	Уникальные подразделения (сардаукары, фримены, бойцы Бене Гессерит и т. п.)
17	Экономические манипуляции и торговые войны
18	Комбинированный метод (сделайте два броска и объедините результаты)
19	Комплексный метод (сделайте три броска и объедините результаты)
20	Под прикрытием одного метода антагонист использует совсем другой (сделайте два броска и объедините результаты; если один и тот же вариант выпал дважды, сделайте бросок ещё раз или выберите подходящий вариант самостоятельно)

Неожиданный поворот: трудности и препятствия

Ведущий может использовать Угрозу, чтобы создавать дополнительные трудности персонажам игроков, а игроки, в свою очередь, могут использовать Импульс для изменения обстоятельств в свою пользу. Неожиданные осложнения делают игру более драматичной, так что ведущему стоит всегда иметь под рукой пару заготовленных сюрпризов и случайных встреч. Трудности, приведённые ниже, могут возникать как у персонажей игроков, так и у антагонистов.

РЕЗУЛЬТАТ	НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ТРУДНОСТИ
1	В неподходящий момент появляются солдаты или охранники, патрулирующие область, задают неудобные вопросы и требуют объяснений.
2	Местные жители обвиняют в продажности или преступлении одну или несколько из сторон, вовлечённых в действие.
3	Стихийное бедствие делает путешествие по воздуху невозможным, а по земле – крайне опасным и затруднительным.
4	Нападает опасное животное.
5	Происходит масштабное событие (праздник или съезд), никак не связанное с сюжетом, но привлекающее толпы людей к месту действия.
6	Источник важного ресурса испорчен, отравлен или уничтожен, что приводит к дефициту и, вероятно, беспорядкам среди населения.
7	Регион охвачен беспорядками на политической или религиозной почве. Кто-то из местных либо принимает персонажей игроков за приверженцев противоположных взглядов, либо, напротив, просит помощи как у единомышленников.
8	Регион посещает важный сановник или иная знаменитость со всем своим кортежем. Все на взводе: и силы безопасности, и обычные жители.
9	Началась эпидемия необычной болезни, которая поражает животных, людей или тех и других сразу. Пока что эпидемия не вызывает серьёзных проблем, но обычные лекарства от болезни не спасают.
10	Произошло убийство или иное преступление, не связанное с сюжетом. В результате этого происшествия местные с подозрением относятся к чужакам.
11	Местные аристократы объявили друг другу канли, в результате чего то и дело происходят дуэли, нападения и попытки убийства.
12	Убийца, преследовавший одного из персонажей игроков, решает нанести удар.
13	Чтобы ослабить одного из персонажей игроков, старый враг или оппонент подсылает к нему соблазнителя.
14	На область, где происходит действие, нападают военные силы врага, чтобы захватить ресурсы или пленных. Перед ними не стоит цель захватить территорию, но с пустыми руками они не уйдут.
15	Два знаменитых мастера своего ремесла (музыканты, медики, мастера меча и т. п.) устраивают между собой соревнование. Окрестности заполонили зеваки, любители ставок и прочие энтузиасты.
16	Объект, интересующий персонажей игроков или антагонистов, перемещён в другое место, более защищённое или, напротив, у всех на виду (в зависимости от того, что сильнее осложнит ситуацию).
17	Одного из персонажей игроков или антагонистов приняли за другое важное лицо.
18	Один из персонажей игроков внезапно получает шанс значительно улучшить своё положение или получить нечто невероятно ценное, если будет действовать незамедлительно.
19	Старый враг решает воспользоваться моментом, чтобы отомстить за обиды прошлого.
20	Ситуация ещё сложнее, чем кажется. Сделайте два броска и объедините результаты.

Незримая рука: закулисные интриги

События в Империи почти всегда имеют двойное дно. Даже в том случае, когда за ними не стоит какая-нибудь могущественная фигура, вероятнее всего, кто-то внимательно наблюдает за происходящим. Незримые кукловоды редко появляются в сюжете непосредственно, но они вполне могут направлять ход действия. Кроме того, их реакция на исход дела может стать отправной точкой для новых приключений.

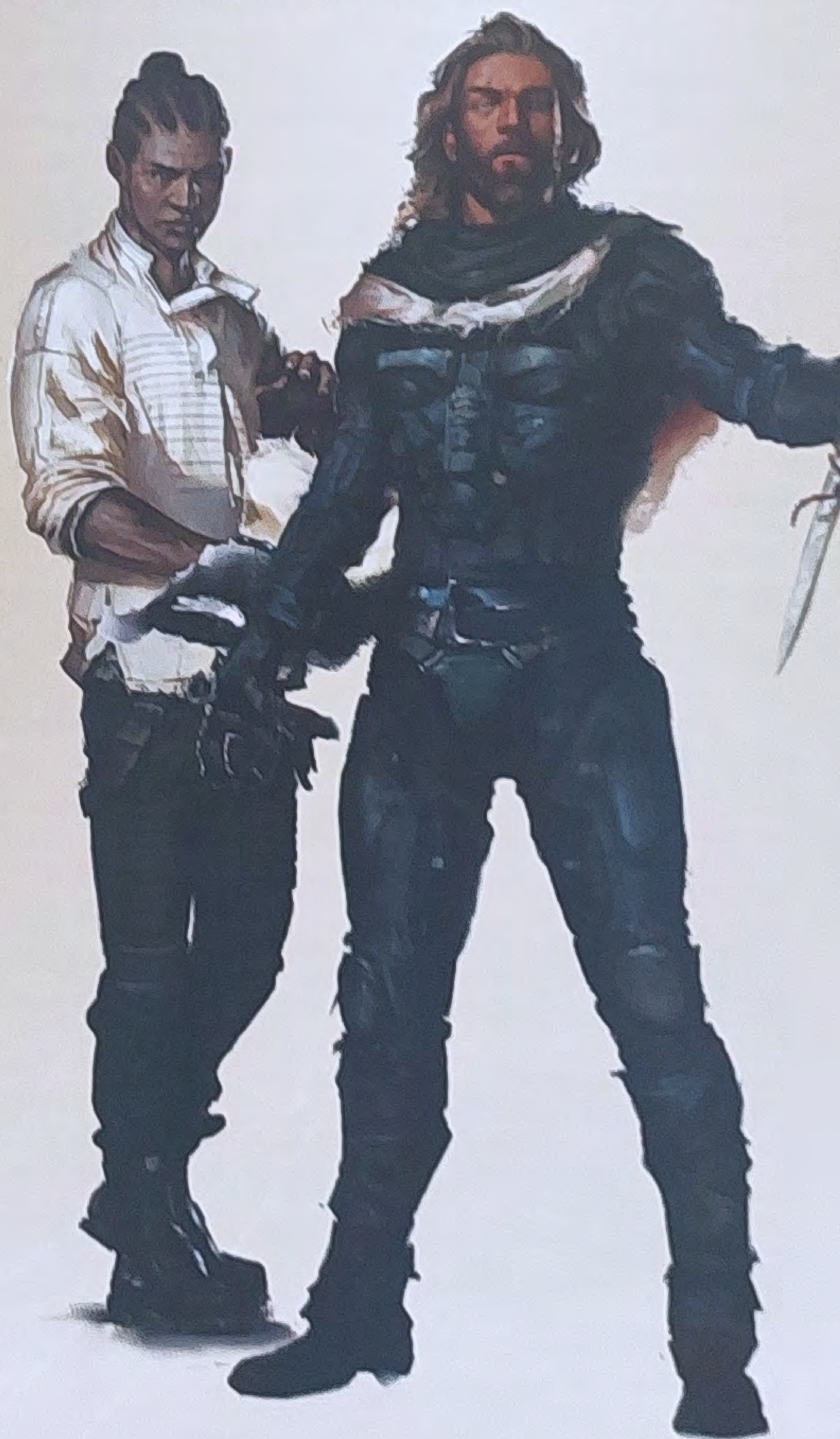
Незримая рука передвигает по полю более мелкие фигуры, редко появляясь самостоятельно. Персонажи игроков, скорее всего, будут иметь дело с её агентами, доверенными лицами, пешками и марионетками.

РЕЗУЛЬТАТ	ФИГУРА ЗА КУЛИСАМИ
1	Преподобная мать Бене Гессерит
2	Гильд-навигатор
3	Император
4	Член императорской семьи
5	Директор КООАМ
6	Глава одного из великих домов
7	Глава одного из влиятельных больших домов
8	Глава одного из малых домов, обладающий уникальными или очень ценными ресурсами
9	Религиозный лидер
10	Наиб фрименов
11	Босс контрабандистского синдиката
12	Состоятельный торговец
13	Мастер тлейлаксу
14	Один из высокопоставленных подданных благородного дома, обладающий исключительными способностями или возможностями
15	Имперский чиновник
16	Сестра Бене Гессерит
17	Недовольный простолюдин
18	Лидер повстанцев или диссидентов
19	Супруг/супруга или пассия могущественного лица (сделайте ещё один бросок, чтобы определить, что это за лицо)
20	Гхола влиятельного лица (сделайте ещё один бросок, чтобы определить, кем он был до воскрешения)

Дорожная карта: схема приключения

Для многих приключений полезно будет нарисовать схему интриг, отобразив на ней, как связаны между собой персонажи игроков, антагонисты и другие персонажи через их замыслы и намерения. Такая схема наглядно проиллюстрирует, какова степень заинтересованности той или иной стороны в происходящих событиях. В этом разделе мы не приводим новых таблиц, поскольку на данном этапе ведущему нужно в первую очередь объединить и осмыслить все те элементы, которые он уже выбрал.

Кроме того, самое время добавить в игру других важных или незначительных персонажей, необходимых для продвижения сюжета или просто ради интереса. Возможно, высокомерного и опасного аристократа всё время сопровождает язвительный, но опытный слуга, а предводитель контрабандистов полагается на ручного лазанского тигра, как на лучшего защитника. Эти персонажи, с одной стороны, расширяют возможности ключевых антагонистов, а с другой – добавляют игре колорита.



В идеале неплохо было бы подготовить заранее всех персонажей ведущего, которые должны появиться в сюжете. Однако в реальности это, к сожалению, неосуществимо. Игроки нередко выбирают самый неожиданный путь, так что ведущему приходится вводить новых персонажей на ходу. Кроме того, у ведущего не всегда есть время на то, чтобы детально описать всех возможных действующих лиц будущего приключения.

Таблицы, приведённые далее, помогут быстро создать интересного ПВ или помощника ПИ. Если выпавший результат вас не устраивает, можно сделать бросок повторно или выбрать подходящий вариант самостоятельно.

Заметьте, что таблицы касаются только общей идеи персонажа, а не его характеристик. Вы можете распределить ранги и выбрать необходимые таланты самостоятельно или использовать готовые шаблоны из книги «Дюна: Приключения в Империи. Основная книга правил». При создании помощников используйте правила для создания помощников там же.

КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Два наиболее важных элемента, из которых в конечном итоге состоит любой персонаж, – это его род деятельности и текущая мотивация. Эти элементы составляют скелет, на основе которого можно создать подходящий к ситуации образ. Чтобы сделать быстрый набросок персонажа ведущего или помощника персонажей игроков, воспользуйтесь таблицами ниже. Для каждого варианта указаны также наиболее подходящие навыки и стимулы. Придумывая убеждения, опирайтесь на характер, мотивацию и роль персонажа в приключении.

Сделайте по два броска для каждой таблицы или выберите подходящие варианты самостоятельно. Первый из результатов – это основной род деятельности и преобладающая мотивация, которые определяют первичный навык и стимул персонажа. Второй результат – это дополнительное занятие и побочная мотивация, определяющие дополнительный навык и стимул. Если выпавшие результаты совпадают, перебросьте кости.

РЕЗУЛЬТАТ	РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	НАВЫК
1–4	Военная или криминальная сфера	Бой
5–8	Политика и дипломатия	Общение
9–12	Чрезвычайные происшествия и командование	Выдержка
13–16	Шпионаж и подготовка почвы	Физподготовка
17–20	Исследования и расследования	Познание

РЕЗУЛЬТАТ	МОТИВАЦИЯ	СТИМУЛ
1–4	Клятвы и обязательства	Долг
5–8	Убеждённость и благочестие	Вера
9–12	Благородство и возмездие	Справедливость
13–16	Амбиции и жадность	Власть
17–20	Открытие и наблюдение	Истина

Комбинации основного и дополнительного рода занятий в сочетании с важнейшими стимулами, как правило, достаточно, чтобы определиться с типажом. К примеру, персонаж с основным навыком Бой и стимулом Долг – это, скорее всего, верный солдат, а если он кроме того специализируется в Выдержке и не чужд Справедливости, то из обычного солдата он превращается в офицера или генерала, который высоко ценит закон и традиции. Аналогично персонаж, для которого на первом месте стоят Общение и Власть, вероятно, могущественный интриган, но с дополнительным навыком Выдержка и стимулом Истина он становится тонким махинатором, чутким к малейшим изменениям реальности, которую он умеет ставить себе на службу.

Выбирая цель, активы и таланты персонажа, ориентируйтесь на его роль в игре, род деятельности, принадлежность к той или иной фракции и мотивацию. Персонажи, представляющие определённую группировку, могут иметь доступ к уникальным ресурсам, но их положение также накладывает на них больше обязательств и ограничений.

> ***Пример.*** *Ментаты обладают уникальными талантами, дающими им существенное преимущество в обработке информации, но любой, кто знает об этих способностях, будет максимально осторожен в присутствии ментата и не позволит себе расслабляться.*

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

Таблица ниже предлагает несколько вариантов принадлежности персонажа к той или иной группировке. Если выпало странное сочетание, вроде сестры Бене Гессерит на службе Космической гильдии, вы можете перебросить или использовать полученный результат для создания уникального образа. Отметим, что в ходе кампании персонаж вполне может сменить свою принадлежность. Кроме того, персонаж может одновременно состоять в двух группировках, хотя это случается крайне редко. В таком случае ему может подойти талант «Двойная присяга», однако далеко не все, кто служит двум господам, пользуются одинаковым доверием и поддержкой с обеих сторон.

РЕЗУЛЬТАТ	ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ
1–3	Дом персонажей игроков
4–6	Союзный дом
7–9	Вражеский дом
10–11	Криминальная организация
12	Мятежная группировка или еретическая секта
13–14	Фримены (или другая местная группа, если действие происходит не на Арракисе)
15–16	Бене Гессерит
17–18	Космическая гильдия
19	Император
20	Две разные группировки (сделайте два броска, чтобы определить, какие именно)

ОСОБЕННОСТИ

Особенности – это незначительные, но необычные и запоминающиеся нюансы поведения и внешнего вида персонажа. Как правило, у человека есть одна или две отличительные черты подобного рода, реже – три. Если особенностей больше (тем более если они выбраны случайным образом), персонаж рискует превратиться из драматического героя в ходячий анекдот.

Чтобы выбрать случайную особенность, бросьте 2d20 по таблице ниже. Результат на первой кости указывает нужный столбец, а на второй – нужную строку. Повторите бросок столько раз, сколько особенностей хотите получить.

	1-5	6-10	11-15	16-20
1	Напевает грустные мелодии	Во всём видит предзнаменования	Стремится соответствовать высоким стандартам	Предпочитает общество представителей других культур или социальных групп, а не той, к которой принадлежит
2	Имеет один или несколько уродливых шрамов	Верит в свою избранность	Любит кровавый спорт	Видел во сне собственную смерть
3	Поджимает губы, когда волнуется или расстроен	Обожает детей	Всегда носит одежду одного и того же цвета	Всё время ухмыляется
4	Страдает нервным тиком	Всегда устраивает поблизости тайник с пряностью	Обожает летать	Ненавидит летать
5	Имеет странный цвет волос	Жаждет смерти	Обладает странным вкусом в одежде	Любит путешествовать
6	Похож на известную личность (живую или когда-либо жившую)	Одержим поиском пропавшей второй половинки	Не любит напрягаться и ненавидит физические упражнения	Заядлый игрок
7	Зависим от семуты	Генетический евнух	Чувствительное пищеварение	Использует странные речевые обороты
8	В раздражении начинает разминать кулаки	Появился на свет в результате генетической программы Бене Гессерит	Легко влюбляется	Избегает прямых конфликтов
9	Слишком много пьёт	Отмечен клеймом или обладает уникальной татуировкой	Не знает чего-то общеизвестного	Легко смущается
10	Винит себя в каждой возникающей проблеме	Глаза разного цвета	Импульсивен	Обладает обострённым классовым сознанием
11	Угрюмый	Имеет протез от тлейлаксу	Необычный рост или вес	Во всём стремится быть первым
12	Часто цитирует известных исторических или литературных героев	Необычная причёска	Всё объясняет через аллегории или истории	Никогда не расстаётся с каким-то талисманом
13	Страдает бессонницей	Слегка хромает	Обладает мощным воображением	Ходит бритым налысо
14	Любит растения и цветы	Придерживается необычной диеты	Потерял память или обладает ложными воспоминаниями	Носит множество ювелирных украшений
15	Следит за модой	Держит опасных животных в качестве питомцев	Всегда и на всё возражает	Влюблён и не может признаться
16	Флиртует со всеми	Всегда садится спиной к стене	Коллекционирует артефакты какой-либо исторической эпохи	Недавно был на волосок от смерти и никак не может прийти в себя
17	Никогда не расстаётся с оружием	Любит пить кофе	Безразличен к насилию	Постоянно перепроверяет своё оружие и снаряжение
18	Ценит изысканную кухню	Часто молится	Редко говорит	Излишне самоуверен
19	Не любит, когда к нему прикасаются	Любит искусство, поэзию или музыку	Упрямый и прямолинейный	Обладает небольшим врождённым изъяном
20	Сделайте два броска и объедините результаты	Щедрый	Странный смех	Чрезвычайно вспыльчивый

Пример создания приключения

У Риты выдалась тяжёлая неделя, но на выходных она собирается провести игру по «Дюне» для своих друзей. У неё совсем мало времени на подготовку, так что она решает воспользоваться генератором, чтобы дело пошло быстрее.

Рита достаёт d20 и начинает бросать кость. Сперва она хочет определить **название** и получает результат 3, что значит (Персонаж) (Местность в р. п.). Она делает ещё 2 броска – 6 и 18. В качестве персонажа будет фигурировать название какого-то рода занятий, а в качестве местности – одна из планет помимо Арракиса. Рита решает, что ей нравится название «Убийцы Галисии». Выбрав в качестве места действия планету, которая однажды выступит против Пола Муад'Диба и падёт жертвой его Джихада, она надеется, что это послужит предзнаменованием грядущих испытаний.

Выбрав название, Рита переходит к **отправной точке** и **первым шагам** приключения. На костях выпадают 2 и 17. История начнётся с того, что ПИ готовятся к большому празднику и натыкаются на труп ПВ. Чтобы определить, что это была за личность, Рита делает ещё 2 броска и получает в результате 5 и 4. Жертвой оказывается советник или офицер союзного дома. Рита решает, что праздник, к которому готовятся герои, это свадьба между одним из сыновей главы их дома и дочерью главы дома Реч с Галисии, который она создала для этого приключения. Приготовления к свадьбе идут полным ходом, и тут одного из советников дома Реч находят мёртвым.

Далее Рите нужно **проложить путь** для ПИ, определив их основную задачу. Это должно пролить некоторый свет на то, почему советник был убит и кто за это в ответе. На костях выпадают результаты 11 и 5: кто-то хочет устроить диверсию на важном объекте в ходе канли. Рита решает, что этим объектом является свадебный павильон. По чьему-то замыслу, он должен рухнуть во время церемонии, чтобы покалечить или убить гостей, среди которых будут и представители обоих домов, и другие влиятельные персоны. Кто бы это ни замыслил, он жаждет возмездия за какую-то обиду или нанесённый вред. Рита пока ещё не знает, что стало причиной канли. Возможно, какой-то из следующих бросков прольёт на это свет. Если нет, то ей придётся придумать причину самой. Рита переходит к следующему шагу, чтобы определить **преграду на пути** ПИ, то есть основных антагонистов приключения.

На d20 выпадает результат 12: в приключении появится ключевой антагонист с одним или несколькими своими важными помощниками, который втайне служит более могущественной персоне. Определяя тип, характер и методы антагониста, Рита получает результаты 3, 16 и снова 16. Главным антагонистом оказывается наследник благородного дома, убеждённый, что правда на его стороне, а заблуждаются все остальные. Чтобы добиться цели, он будет использовать уникальные спецподразделения. Рита решает слегка расширить образ главного антагониста, прежде чем идти дальше. Она даёт ему имя Ксави. Он старший сын главы малого дома, который много лет назад враждовал с домом Реч, но проиграл ему, утратив своё положение и став вассалом бывшего врага. В отличие от родителей, Ксави не желает мириться со статусом своего дома. Он хочет уничтожить дом Реч, чтобы удовлетворить жажду мести. Кем бы ни был его тайный покровитель, он снабдил Ксави отрядом профессиональных шпионов и убийц, чтобы тот смог осуществить вендетту. Рита решает, что один из этих шпионов и убил советника, случайно узнавшего о готовящемся саботаже.

Приключение начинает вырисовываться, и Рита решает привнести остроты в сюжет. Она делает бросок, чтобы определить **неожиданный поворот**. Результат 8 означает, что место событий собирается посетить какая-то очень важная персона. Очевидно, эта персона собирается почтить своим присутствием свадьбу: протоиерей Галасианской ортодоксальной церкви будет проводить церемонию бракосочетания. Если этот высокопоставленный священнослужитель встретит свой конец под обломками обрушившегося свадебного павильона, дому главных героев придётся ещё долго расплачиваться за свою преступную халатность в отношении мер безопасности.

Канва сюжета почти готова, и Рита решает, что настало время определить, чья **незримая рука** дёргает за ниточки ключевого антагониста. Результат 6 означает, что тут замешан глава одного из великих домов. Поразмыслив, Рита решает, что Ксави на самом деле пешка в игре великого дома, который враждует с домом ПИ. Пройдясь по списку их старых противников, она выбирает графа Салазара из дома Ромеро – этот дом она создавала для одного из предыдущих приключений в их кампании. Граф Салазар помогает Ксави осуществить его месть в надежде, что тот, если и не убьёт или не покалечит его врагов, то хотя бы подпортит репутацию их дома. Если ПИ не удастся предотвратить трагедию, он получит своё.

Теперь, когда основные события будущего приключения ясны, Рита возвращается к антагонистам. Она собирается более детально проработать образ Ксави, а также добавить ему подручных. Для этого она использует информацию из раздела про **создание помощников и персонажей ведущего**. Определяя основной род деятельности и мотивацию, Рита получает результаты 20 и 13 (Познание и Власть), а для дополнительных – 13 и 3 (Физподготовка и Долг). Это означает, что Ксави изворотливый, хитрый и умный человек, легко адаптирующийся к обстоятельствам и компенсирующий знаниями недостаток опыта в общении или в бою. Рита выбирает также три особенности для Ксави: он не любит, когда к нему прикасаются, обожает кровавый спорт и, что неудивительно, чрезвычайно вспыльчив.

Закончив с Ксави, Рита переходит к созданию его помощника, снова делая серию бросков. К её немалому удивлению оказывается, что Ксави прислуживает гхола аристократа, чрезвычайно жестокий и порочный по своему характеру. Его основные характеристики – это Бой и Справедливость, а дополнительные – Общение и Вера. Рита решает, что этого помощника Ксави предоставил всё тот же граф Салазар. Это гхола любимой тётушки Ксави, которая, как и племянник, не смирилась с поражением своего дома, но была убита много лет назад. Она умелый боец и искусный манипулятор. После воскрешения её замаскировали, чтобы её было сложно узнать. Как и все гхолы, она ничего не помнит о своём прошлом, но её убедили в том, что уничтожение дома Реч – её священная миссия. Рита даёт ей имя Сени – на самом деле это её старое имя Инес, прочитанное наоборот. Чтобы оживить образ Сени, Рита выбирает для неё особенности: в раздражении та начинает разминать кулаки, к тому же у неё бритая голова и протез производства тлейлаксу (пресловутые «глаза гхолы», не иначе). Привычка разминать кулаки осталась у неё из её прошлой жизни, в то время как бритая голова, по мнению Риты, должна сбить с толку тех, кто будет пытаться определить истинную личность Сени.

Закончив подготовку, Рита готова вместе со своими друзьями погрузиться в историю «Убийц Галисии». У неё есть канва сюжета, ключевые персонажи и завязка в виде таинственного убийства, которое должно втянуть персонажей игроков в действие и намекнуть на надвигающуюся катастрофу – все остальные детали она сможет добавить уже в ходе игры.

Интриги

Этот раздел предлагает вашему вниманию четыре готовых сюжета, которые вы можете использовать в своих играх. Персонажи игроков могут стать активными участниками или, наоборот, разоблачителями интриг, лежащих в их основе, вступив в действие на любом этапе интриги и в любой её точке. От этого во многом будет зависеть, какими путями они смогут добраться до истины и с какой перспективы она перед ними предстанет.

Фактор влияния

Миссионария Протектива, подразделение ордена Бене Гессерит, пытается внедрить новое суеверие среди фрименов. Людьми, которые живут в страхе, проще манипулировать, поэтому жителей пустыни было решено убедить в том, что среди них живут демоны. Сёстры ордена получили задание предупредить об этой опасности нескольких наибов, войдя к ним в доверие. Как говорится в закрытом отчёте Бене Гессерит под номером 800881: «Речь фрименов крайне лаконична, стремится к точности выражений и не признаёт полутонов. Это её свойство служит богатой почвой, на которой пышно расцветает любая абсолютистская идея и, как следствие, любая абсолютистская религия». Из этого следует, что с наибами надо говорить прямо и без обиняков. Есть добро и есть зло.

Мифология проста: демоны выглядят и действуют, как люди, но не являются людьми. Их цель – разрушить общину. Обнаружить демона несложно: если кто-то чувствует сверхъестественный страх перед другим человеком, возможно, он встретил демона. Такого человека нужно доставить в сиетч и подвергнуть допросу. Если он ответит на все вопросы верно, значит он всё же обычный человек. Если он ошибётся хоть раз, значит он демон, и его следует убить или изгнать.

Сотрудничество с агентами Миссионария Протектива может оказаться на руку представителям благородного дома, в особенности тем, кто хочет заключить союз с фрименами (или контролировать их). Если суеверие будет успешно внедрено, они смогут представиться знаменитыми охотниками на демонов. В любом случае, используя религиозные верования – представ, к примеру, легендарным героем, который принесёт воду жителям Арракиса, – можно многого добиться от фрименов.

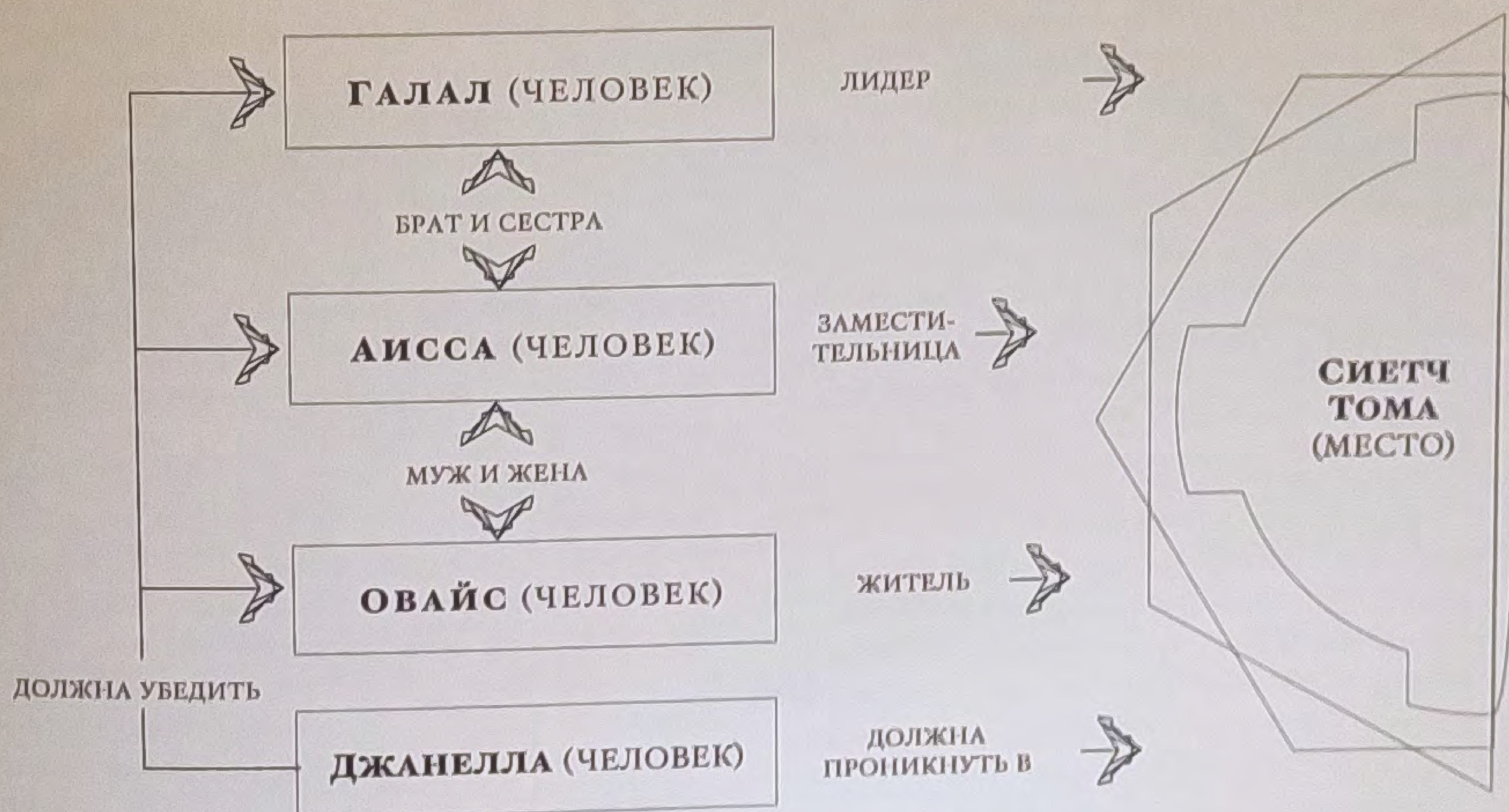
Джанелла – сестра Бене Гессерит, которую направили сеять зёрна сомнений в сиетче Тома. Она должна инсценировать событие, которое докажет фрименам существование демонов, чтобы затем протянуть наибу руку помощи, предложив защиту и исцеление. Если ей это удастся, по сиетчу распространится страх, который позволит внешнему влиянию легче проникать в сердца его жителей.

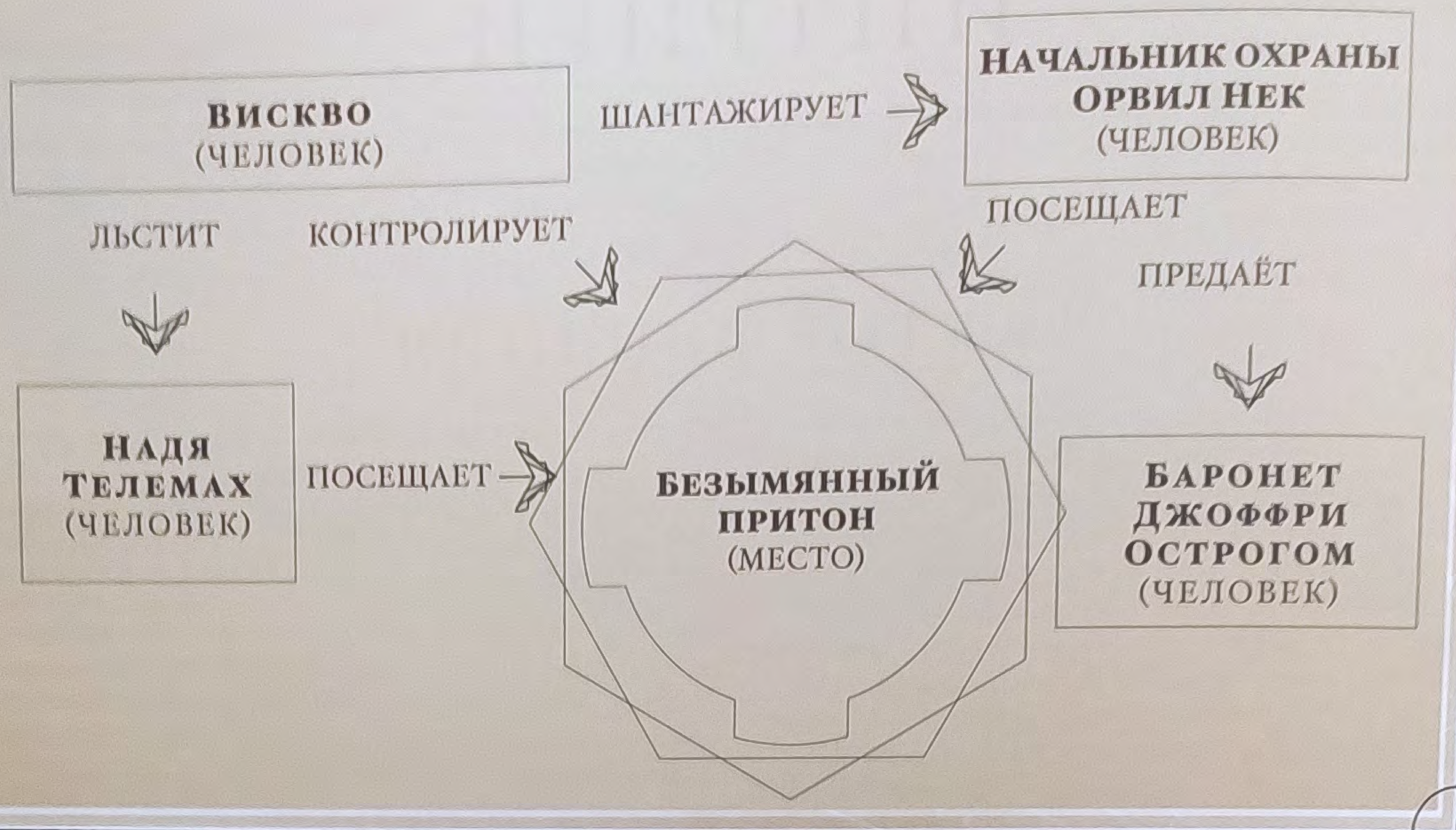
Сиетч Тома – один из крупнейших на Арракисе. Он не так хорошо известен, как сиетч Табр, но население его достаточно большое, чтобы заинтересовать Бене Гессерит.

Галал – волевой и харизматичный лидер. Он один из первых наибов, которых решено было убедить в существовании демонов. Это будет несложно, если сперва заслужить его доверие. По мнению Бене Гессерит, он – идеальный кандидат.

Аисса – младшая сестра Галала и его заместительница. Она безжалостная воительница и не доверяет чужакам. Убедить её будет сложнее всего из-за её скептической натуры.

Овайс – муж Аиссы. Он тоже воин, но, в отличие от своей жены, наивный и суеверный. Убедить его будет проще всего.





Фальшивое лицо, фальшивое сердце

Бене Тлейлакс уже долгое время пытаются проникнуть в тайны родовой программы Бене Гессерит. Они обнаружили, что младший сын главы малого дома Острогом является потомком генетической линии, которую пестует орден. Баронет Джоффри Острогом на данный момент находится на Арракисе, где у его дома есть дела. Тлейлаксу отправили туда лицедела под личиной слуги Висково, чтобы он похитил молодого наследника.

Висково помогают двое подручных. Одна из них – Надя Телемах, бывшая послушница Бене Гессерит, обучение которой орден решил не продолжать. Тлейлаксу, заприметив её положение, направили Надю к Висково, чтобы она консультировала его обо всём, что касается родовой программы ордена (хотя знает она крайне мало). Висково собирается использовать её для наблюдения за баронетом. Кроме того, её должны сделать виновной во всём, если план провалится.

Второй приспешник Висково – Орвил Нек, зависимый от семуты начальник охраны дома Острогом, которого Висково шантажирует. Притон, в котором они впервые встретились, Висково превратил в свою штаб-квартиру. Здесь Нек докладывает о привычках и расписании баронета, здесь же Висково собирается убить его, чтобы занять его место, когда придёт время финальной стадии похищения.

Висково прагматичен и всецело предан своему делу. Он поселился в безвестном притоне в трущобах Арракина, убив и заняв место мелкого преступника Ишка Нейбена. Висково собирается выудить из начальника охраны Орвила Нека всю полезную информацию, которую только возможно, прежде чем убить его. Приняв облик Орвила, он надеется подобраться к баронету поближе, чтобы его похитить. Висково беспощаден и способен на что угодно, лишь бы выполнить миссию и защитить своих мастеров тлейлаксу.

Баронет Джоффри Острогом – приятный молодой человек, третий в линии наследников своего дома. Его послали на Арракис, чтобы руководить делами семьи на планете. Баронет прекрасно понимает, что порученные ему дела тривиальны, но прилагает старания, несмотря ни на что. Его единственный настоящий друг – начальник его охраны, Орвил Нек, с которым он любит играть в карты и бродить по городу. Измена будет для него неожиданностью.

Надя Телемах – дочь незначительного малого дома, обучение которой в ордене Бене Гессерит было прервано на очень раннем этапе из-за её темперамента и амбиций. Очень скоро она привлекла внимание тлейлаксу, которые увидели в ней полезную дурочку. Висково всячески ей льстит, убеждая в незаменимости для осуществления плана, который поставит Бене Гессерит перед ней на колени. Она убеждена в том, что всё это правда, и будет чрезвычайно шокирована, если узнает, что на самом деле она лишь пешка.

Начальник охраны Орвил Нек служит дому Острогом всю свою жизнь, с самого рождения. Когда его послали на Арракис, он воспринял это как оскорбление, посчитав отправку на эту пыльную, негостеприимную планету скверной наградой за многие годы верной службы. За считанные месяцы он скатился до употребления семуты, а затем попал в цепкие лапы Висково, который пригрозил, что расскажет баронету о его зависимости, если Орвил не будет делать, что ему велят. Нек не испытывает ни малейшей неприязни к молодому баронету, даже наоборот. Однако он всего лишь слабый человек, терзаемый наркотической зависимостью, и если на него надавить, он предаст своего господина.

Добыча пряности

Понаблюдав за добычей пряности на Арракисе достаточно внимательно, можно увидеть тревожную закономерность. Команды уборщиков, в чьи обязанности входит сбор остатков пряности с комбайнов, проходящих техобслуживание, сдают меньше сырья по сравнению с предыдущими годами. Мало того, внезапные проверки, недавно проведённые в отношении некоторых партий пряности, обнаружили расхождения в цифрах: сырья оказалось меньше, чем должно быть по накладным. В отношении одной партии разница незначительная, но если такие потери происходят постоянно, то за неделю или месяц убытки будут достаточно серьёзные. Тот, кто возьмётся распутывать это дело, рано или поздно наткнётся на Щипунов: нелегальную группировку, которая занимается мелкими хищениями меланжи. И на Гевина Прока.

Прок – старший бригадир, отвечающий за техническое обслуживание комбайнов. Он со своей командой уборщиков регулярно «теряет» часть пряности, собранной с прибывающих машин. Они никогда не воруют непосредственно из баков, куда комбайн закачивает сырьё, вместо этого понемногу забирая то, что было счищено с буров, коллекторов и других частей машины. Если спросить у Прока, почему уборщики сдают меньше меланжи, он ответит, что причиной тому повышение качества смазочных материалов и оборудования, благодаря чему меньше пряности стало попадать в механизмы. Если надавить на него, он признается, что его команда подворовывает пряность.

Разумеется, Прок не единственный, кто замешан в операциях. Его прикрывает Кол Стерра, чиновник, ответственный за взвешивание. Он пользуется откалиброванным оборудованием, подтасовывает отчёты и присматривает за тем, чтобы любая рутинная инспекция, направленная к Проку и его людям, состояла из таких же, как они, Щипунов. До сих пор никто не заметил регулярных пропаж. Чтобы разоблачить Кола Стерру, нужно найти доказательства: заполучить его личную бухгалтерскую книгу, поймать на месте преступления или убедить его любовницу, местную куртизанку Эрис Алер, рассказать всё, что она знает о тайных операциях своего ухажёра.

В любом случае расследование в итоге приведёт к Баре Парис, местной коммерсантке, которая через свой бизнес отмывает доходы Щипунов. Если её разоблачат и ей при этом не удастся свалить вину на Кола Стерру, договорившись о снисхождении в обмен на информацию о других участниках операции, она скорее предпочтёт умереть, чем попасть за решётку. Однако перед этим она предложит солидную долю от прибыли за то, чтобы замять дело…

Гевин Прок – суровый начальник с тяжёлым характером и загребущими руками. Он плохо врёт, особенно под давлением.

Уборщики – это технический персонал низшего звена. Они подворовывают пряность, которую удаётся счистить с механизмов комбайна, чтобы иметь небольшую «прибавку к жалованью». Уборщики умеют держать язык за зубами и не любят чужаков, но никто из них не станет рисковать своей шеей ради Гевина и его богатых покровителей.

Щипуны – тайная группировка, которая занимается хищением меланжи. Прок, Стерра и Парис руководят операциями, но и мелкой шушеры в их рядах предостаточно.

Кол Стерра – коррумпированный чиновник с прекрасной репутацией. Он дотошный, суетливый и жадный. Кол Стерра дарил пряность своей любовнице, сделав её невольной сообщницей своего преступления.

Эрис Алер – красивая, умная и популярная в Арракине куртизанка. Она принимает плату деньгами, водой или пряностью, и не терпит дурного обхождения со стороны своих клиентов.

Бара Парис руководит Щипунами, отмывая полученную прибыль и получая большую её часть. Она привыкла к безопасности и роскоши. Тюрьма, пытки и публичная казнь пугают её куда больше, чем быстрая смерть.



ДЕТИ ДЖИХАДА

Иксианцы хотят заполучить обломки древнего космического корабля, на борту которого, по их мнению, находилась одна из легендарных мыслящих машин. Все они считаются уничтоженными ещё во времена Батлерианского джихада. Корабль давно вышел из строя после стольких тысячелетий в пустыне, но центральный процессор мыслящей машины вполне мог уцелеть. Известно, что группа мусорщиков недавно продала фрименам металлолом, который, по слухам, был добыт с упавшего космического корабля. Иксианцы готовы дорого заплатить любому, кто сможет наладить контакты с сиетчем Фарис и выяснить, откуда мусорщики добыли металл.

Если помочь иксианцам в поисках, они могут предоставить доступ к многочисленным и разнообразным технологическим чудесам Икса. В свою очередь, если оказать помощь фрименам, очистив от скверны сиетч Фарис, можно рассчитывать на союз с ними в будущем.

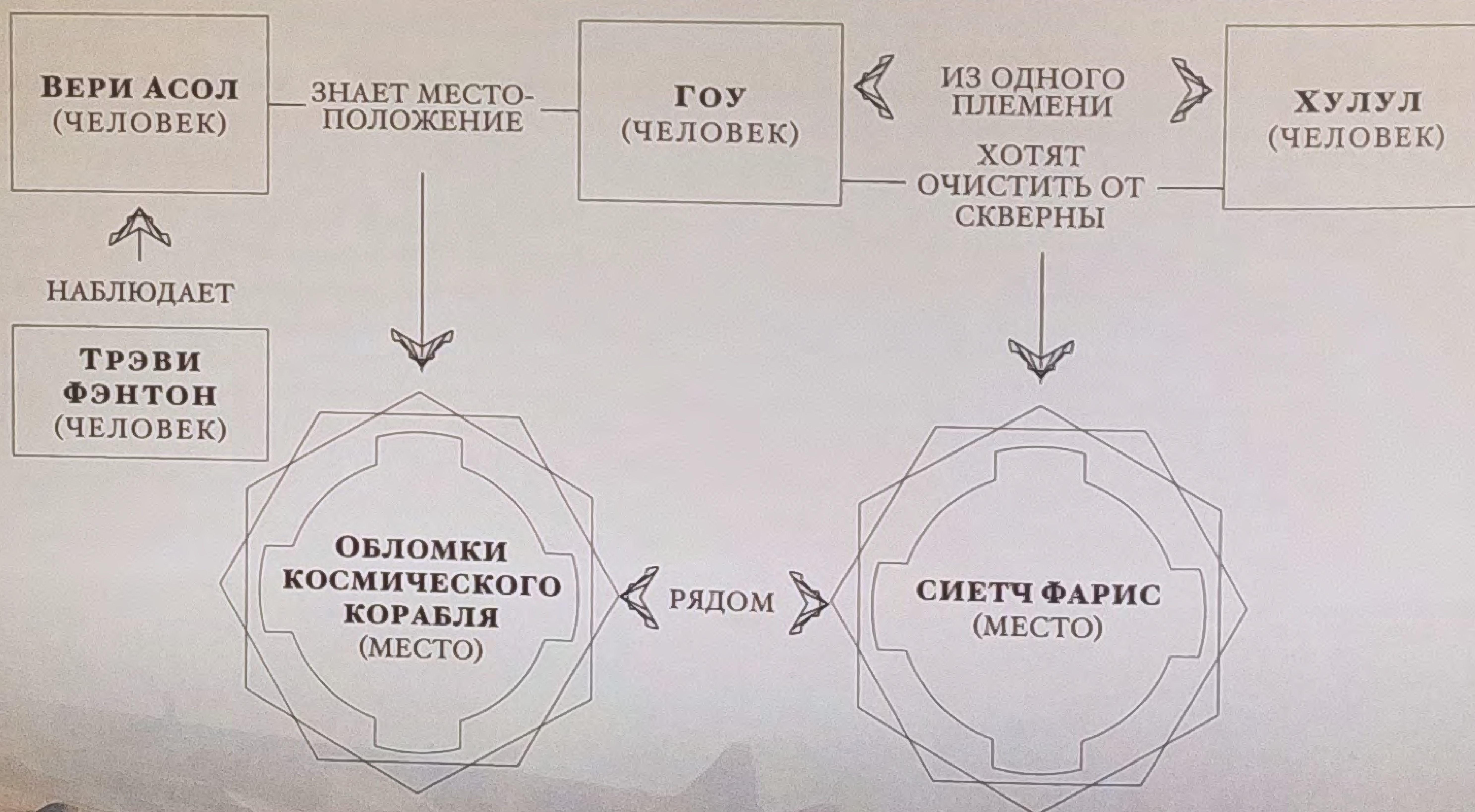
Вери Асол – агент иксианцев, чья задача – заполучить всё, что осталось от древнего космического корабля. Он не готов сам отправиться в пустыню на поиски, но окажет любую поддержку. Если Вери покажется, что его предали, он прибегнет к помощи наёмников или убийц, чтобы отомстить.

Сиетч Фарис – это маленький удалённый сиетч на Арракисе, лишь недавно вновь заселённый фрименами. Много лет назад люди покинули это место после того, как странная болезнь унесла жизни многих старейшин. Возможно, с болезнью как-то связаны обломки космического корабля, находящиеся неподалёку, или мыслящая машина, которая, возможно, находится на его борту, но всё это лишь домыслы.

Хулул – наиб сиетча Фарис. Он был маленьким ребёнком, когда его семья покинула родные места. Его дед был последним наибом сиетча Фарис, и вернуться туда было делом чести для Хулула. Он очень недоверчив, и добиться его расположения будет непросто. Взяток или обещаний будет недостаточно.

Гоу – мудрая фрименка, которая боится, что сиетч Фарис всё ещё осквернён, и помнит, что с ним связаны какие-то древние тайны. При этом она знает, где лежат обломки космического корабля. Она может помочь тем, кто пожелает раскрыть секреты прошлого, но не станет рисковать своей семьёй.

Трэви Фэнтон – лицедел тлейлаксу. Он уже несколько месяцев по контракту с имперскими властями следит за Вери Асол. Он пытается внедриться в каждую группу, которую Асол посылает в пустыню, маскируясь под проводника, погонщика или носильщика. Трэви опасается фрименов и не станет вступать с ними в конфликт.



Места

В этом разделе мы предлагаем описания нескольких мест, которые ведущий может использовать при создании собственного приключения или кампании. Каждая из них предоставляет почву для интриги или даже целого приключения, но вполне может послужить и просто интересной декорацией для сцены конфликта.

База контрабандистов «Песчаный валун»

Глубоко в пустыне Арракиса, среди её бескрайних дюн и редких каменных выступов спрятаны от любопытных глаз древние имперские испытательные станции. Они давно заброшены. Безжалостные солнечные лучи и песчаные бури не пощадили строений. Одна из таких станций всё ещё противится течению времени. Её купол, еле отличимый от окружающих низких скал, едва виднеется в море песка, а погнутая антенна торчит над землёй, словно стрелка всеми забытых солнечных часов. Впрочем, окна из бронеплаза всё ещё целы, пускай они и не пропускают свет из-за песка и пыли. Жужжание крыльев топтера, раздающееся в тишине, говорит о том, что это место отнюдь не заброшено, несмотря на плачевное состояние.

Контрабандисты называют это место «Песчаный валун».

Здание станции ютится на крошечном каменном плато, к стенам которого песчаные черви могут подойти очень близко, так что контрабандистам приходится быть крайне осторожными, чтобы не привлекать их внимание. Если хорошо прислушаться, рядом со станцией можно различить едва уловимый гул воздушного фильтра, но обитатели этого места делают всё, что в их силах, чтобы заглушить шум и уменьшить вибрацию. Внутри здания можно ходить без дистикомба: воздух здесь не такой сухой, как снаружи. Однако если сломаются аэраторы и увлажнители воздуха, многие могут погибнуть из-за чудовищной жары и обезвоживания.

Самое примечательное сооружение комплекса – это посадочная площадка, на которую приземляются как орнитоптеры, так и космические шаттлы для транспортировки грузов на орбиту. Кроме того, станция включает в себя врезанные в скальное основание комнаты для персонала и лаборатории, которые контрабандисты приспособили для своих нужд, а также укреплённые подземные склады пряности, где установлены огромные баки, переполненные этой благоухающей субстанцией. Жизнь в пустыне тяжела и полна опасностей, но многие готовы пойти на риск: кто-то ради свободы от вездесущей Гильдии, кто-то для того, чтобы выпутаться из сетей политических интриг.

Многочисленные опасности грозят контрабандистам ежедневно. Всё, что они делают, приходится делать с постоянной оглядкой. Расслабляться нельзя ни на минуту. Пускай в этих древних, но всё ещё крепких стенах можно чувствовать себя в относительной безопасности, если люди Императора или правящего дома Арракиса обнаружат станцию, её обитателям грозит катастрофа. Контрабандистам приходится тщательно поддерживать иллюзию заброшенности и ограничивать частоту рейсов орнитоптера. Фрименам, впрочем, известно о том, кто обосновался на станции, но они не вмешиваются, поскольку контрабандисты доставляют неприятности Харконненам, управляющим планетой. Сами контрабандисты не подозревают о том, как хорошо фримены осведомлены обо всех их делах, и всеми силами стараются держаться от них подальше, чтобы не навлечь на себя проблемы.

Персонажи

ВИР ЖАДРЕЛ
ПРЕДВОДИТЕЛЬНИЦА КОНТРАБАНДИСТОВ

Вир Жадрел заправляет складом, занимающим добрую половину станции. Она поддерживает порядок и следит за тем, чтобы никто не приносил лишнего и не брал того, чего не заслужил. Вир скора на расправу, а её маула-пистолет всегда наготове. Она пользуется уважением среди всех контрабандистов Арракиса.

Стимул		Убеждение
Долг	7	Всем, что у меня есть, я обязана контрабандистам.
Вера	4	
Справедливость	5	
Власть	5	
Истина	6	Истина – это то, что было записано.

Навык		Специализации
Бой	4	
Общение	7	Обаяние
Выдержка	5	
Физподготовка	6	Стремительность
Познание	5	

Доминанты: контрабандистка, управляющая.

Таланты: Приказ. Один раз за сцену в свой ход Вир может позволить союзнику совершить дополнительное действие (даже если тот уже ходил в этом раунде) и помочь ему в проверке.

Активы: катушка из шиги, маула-пистолет.

БРЕЙ ОРОЙС

НАВЯЗЧИВЫЙ ТОРГАШ

Если пройти в глубину станции, можно обнаружить сидящего за прилавком торговца – Брея Оройса. Он заведует торговой точкой в «Песчаном валуне». Здесь контрабандисты могут заказать себе выпивку или пополнить припасы. Брей гордится тем, что у него есть всё, что только может потребоваться уважающему себя контрабандисту. Тыча пальцем в сторону то одной, то другой полки за его спиной, он предложит посетителю и бутылочку домашнего самогона, и семуту, и пряность, и пайки, и ядоискатель, и даже дистикомб. Оройс работает по строгой бартерной системе, и если кто-то ему задолжает, он не постесняется назначить цену за его голову.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Справедливость беспощадна.
ВЛАСТЬ	7	Сила в хорошей подготовке.
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	Убеждение
ВЫДЕРЖКА	7	Стойкость
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: контрабандист, торговец.

Таланты: Упорство. Потратив 3 очка Угрозы, чтобы получить 1 очко Решимости, Брей может бросить 1d20. Если результат меньше или равен рангу его Выдержки, очки Угрозы восстанавливаются.

Активы: браслет с пружинной иглой, непогашенные долги в его пользу, самогон.

ЯРИ ЭЛЕНН

ИНЖЕНЕР ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

Яри Эленн заведует лабораториями. Чаще всего её можно обнаружить снующей по нижним этажам станции в неизменном фартуке и защитной маске. Коричный аромат, свойственный переработанной пряности, сопровождает её повсюду. Любого посетителя лабораторий она обязательно предупредит о том, что эта часть здания таит множество смертельных опасностей. Чего тут только нет: яды, наркотики, новые виды оружия, двигатели для звездолётов, влагосборники... Каждый сантиметр пространства занят всякими устройствами. В колбах и пробирках бурлят различные химикаты. Вращаются центрифуги. У Яри очень широкий диапазон знаний и интересов. За небольшую плату она готова провести любой эксперимент.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	6	Экспериментируя, мы увеличиваем нашу мощь.
ИСТИНА	7	Только наука способна показать, что реально, а что нет.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	4	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Грация
ПОЗНАНИЕ	7	Передовая технология

Доминанты: инженер, контрабандистка, учёная.

Таланты: Широкий кругозор. Один раз за сцену Яри может пройти проверку, используя Познание вместо любого другого навыка, причём считается, что у неё есть соответствующая специализация.

Активы: катушка из шиги с результатами исследований и деталями экспериментов, кольцо с пружинной иглой, ручной анализатор химических веществ.

БРЮЕН АЙД

ПИЛОТ ОРНИТОПТЕРА

Брюен Айд – бесстрашный и дерзкий пилот, чья смелость часто граничит с безумием. У него настоящий талант скрываться от властей, планетарных или имперских. Хоть он и не вылезает из долгов перед Бреем, но при этом до сих пор является самым популярным пилотом во всём регионе.

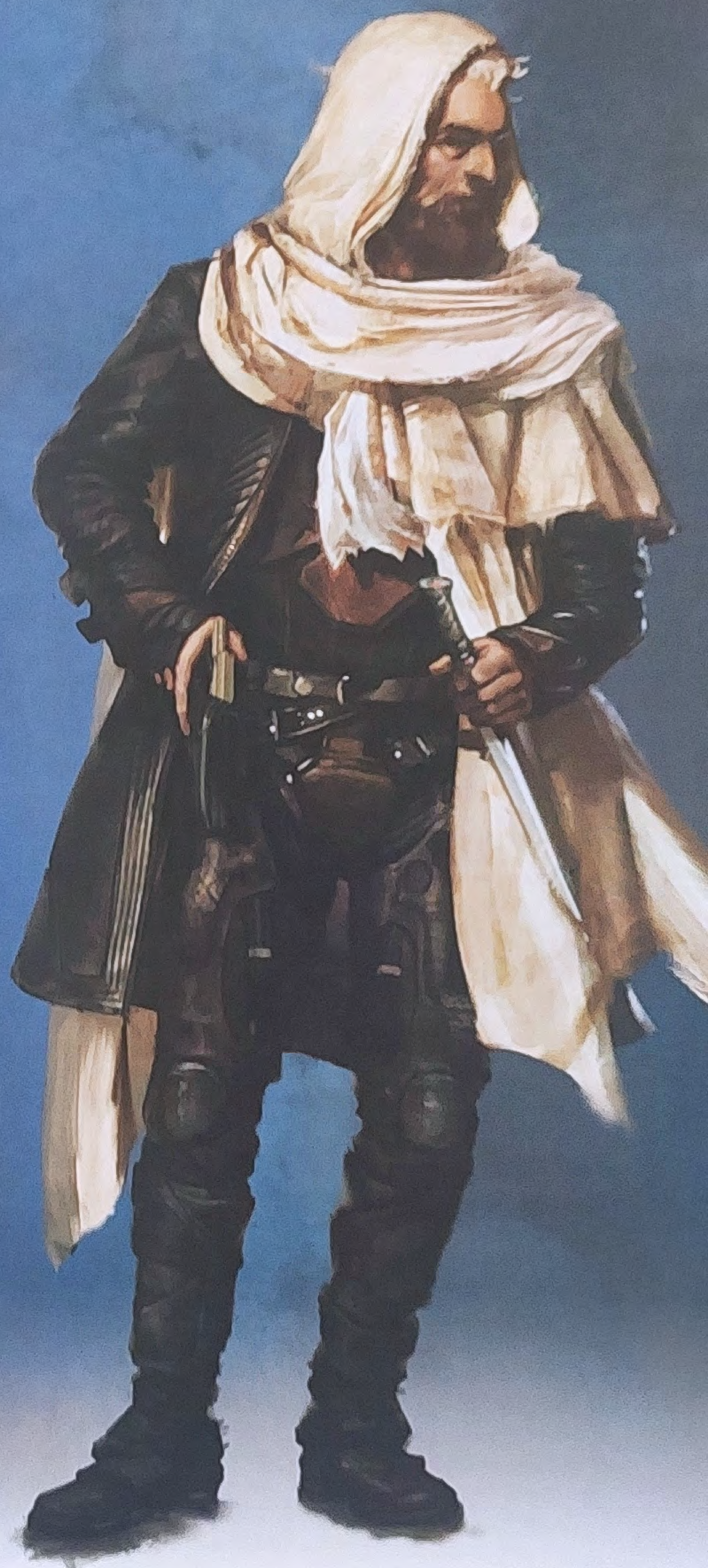
СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	4	
ВЕРА	6	Всё, что мне нужно – это пара крыльев.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	7	Вместе мы сильны.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Стратегия
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	4	
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Пилотирование (орнитоптер)
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: контрабандист, пилот.

Таланты: Дерзость (Бой). Брюен может перебросить 1d20 при проверке Боя, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.

Активы: долг перед Бреем, маула-пистолет, орнитоптер.



ДОМ АМАРАНТА

Путешественники вдали от дома неизбежно ищут утешения в компании других людей. Хотя Арракис посещают исключительно с деловыми или дипломатическими визитами, два его города, Арракин и Карфаг, это оживлённые центры, где процветает торговля и политика. Арракис – единственный поставщик пряности меланжи, самой ценной и уникальной субстанции во Вселенной, и в то же время планета остро нуждается в самом банальном веществе… обыкновенной воде. В результате торговля водой и пряностью привлекает на Арракис множество людей. Среди них и послы Ландсраада, и агенты Космической гильдии, и представители Императорского банка, и КООАМ, и приближённые самого Падишаха-Императора, не говоря уже о многочисленных сотрудниках не столь значимых организаций.

Какими бы важными делами ни были заняты представители всех этих организаций, они всего лишь люди со всеми присущими человеческому роду слабостями. Из этих слабостей и вырос дом Амаранта. Началось всё с мелкой услуги, которую богатый торговец водой из Арракина оказывал покупателям и деловым партнёрам. Вместе со своей компаньонкой, Тиренной Крейк, он находил привлекательных мужчин и женщин, готовых к тесному физическому и духовному общению с теми, кто посещает Арракис по вопросам политики или бизнеса. Крейк когда-то и сама занималась тем же самым. Благодаря обучению Бене Гессерит она обладала прекрасным чутьём и легко находила подходящих партнёров для одиноких посетителей. Кандидатов она подбирала среди горожан и пеонов (низшего класса жителей Арракиса), цепким взглядом определяя тех, кто готов послужить удовольствию других людей.

Однако подобранные Тиренной Крейк партнёры не ограничивались только хорошим сексом и задушевной беседой. Они обучались всем хитростям и уловкам Бене Гессерит, чтобы использовать искусство соблазнения и наблюдения с максимальной пользой. Возвращаясь с очередной интимной встречи, они рассказывали Крейк всё: о чём их партнёры болтали и шутили, какие у них манеры и привычки, что лежит у них в карманах и т. д. и т. п. Всю полученную информацию торговец водой использовал в переговорах, чтобы давить на своих партнёров. Со временем они с Крейк перешли к более смелым методам, втайне делая записи свиданий, и порой прибегали даже к шантажу, угрожая погубить репутацию тех, кто не пойдёт на уступки.

Со временем баланс сил между двумя партнёрами пошатнулся, и торговцу водой пришлось, судя по всему, спешно покинуть Арракис. Его имя вскоре забылось, а Крейк получила полный контроль над всеми его делами. Торговля водой её, впрочем, не интересовала, и она передала управление бизнесом в чужие руки, сохранив свою долю и прекрасно понимая, что новому владельцу рано или поздно понадобятся иные её услуги.

В конце концов Крейк удалось использовать свои связи на других планетах, чтобы расширить своё дело. Она стала торговцем информацией, надёжным источником данных о любом посетителе Арракиса, планеты чрезвычайно важной для Империи и в то же время далёкой и покрытой завесой тайны. От подглядывания и подслушивания она перешла к профессиональному шпионажу и даже контрабанде, оказывая своей высокопоставленной клиентуре любые услуги, которые могли потребоваться.

Спустя двадцать лет работы дом Амаранта стал силой, с которой считаются, но о которой не говорят вслух. У Крейк есть исчерпывающее досье на каждого из её клиентов. Копии она хранит на другой планете, чтобы гарантировать безопасность себе и своему бизнесу. Одно условие всегда остаётся неизменным при заключении сделки: с каждым новым клиентом Тирена Крейк беседует лично, что означает визит в дом Амаранта, независимо от того, где должна состояться сама интимная встреча.

Хотя особняк Амаранта, названный так в честь цветущего эфемера, завезённого на Арракис Пардотом Кайнсом, и не имеет какого-то особого значения для операций Тиренны Крейк, он тем не менее достоин внимания по многим причинам. Старый дом водяного магната расположен в ничем не примечательном районе на окраине Арракина. Внутрь можно попасть только из невзрачного переулка, на который не выходит ни одно окно и ни одна дверь, что даёт ощущение анонимности гостям, приехавшим на мобиле или явившимся пешком.

К тому времени, как потенциальный клиент попадает внутрь, Тиренна Крейк уже знает о нём всё, что только возможно, получив исчерпывающую информацию от своих осведомителей (зачастую от старых клиентов, попавших на крючок). Кроме того, по мере приближения к зданию клиента несколько раз незаметно сканируют при помощи устройств, вмонтированных в элементы архитектурного декора или спрятанных на теле замаскированных «случайных» прохожих.

В вестибюле гость может снять верхнюю одежду и передать её слуге, после чего будет проведён в парадную гостиную. Это приятное, элегантно обставленное помещение со сводчатым потолком, отделанное деревянными панелями. Мягкий свет от неброских плавающих ламп разливается по помещению, наполненному густым цветочным ароматом. Высокие вазы с пурпурными амарантами, в честь которых назван особняк, дополняют картину. Здесь гостя встречает сама Тиренна Крейк.

Существуют, разумеется, непреложные правила, на соблюдении которых Крейк непременно будет настаивать. В основном они касаются здоровья и безопасности её подопечных. Кроме того, учитывая своеобразные и порой весьма специфические вкусы её клиентуры, за услуги, которые могут нанести вред её сотрудникам, она берёт значительную дополнительную плату, а также взыскивает штрафы с тех, кто не пожелает следовать её рекомендациям. Объясняя всё это, Тиренна, как правило, представляет гостю командира своей охраны, известного под именем Родикар.

После того, как посетитель определился с тем, какие услуги хочет получить, и после обсуждения всех условий, Тиренна пригласит одну или несколько подходящих, по её мнению, кандидатур и оставит гостя наедине с избранником или избранницей. Его проводят в одну из уютных, прекрасно обставленных комнат, где он сможет найти всё необходимое, чтобы получить удовольствие… или удовлетворение.

Втайне от посетителей все визиты фиксируются видеозаписью. Многие об этом подозревают, и за дополнительную плату гостю могут гарантировать приватность встречи. Впрочем, Крейк позаботилась о том, чтобы все её подопечные

тренировали свою наблюдательность и память, благодаря чему они способны в мельчайших подробностях воспроизвести всё, что может представлять интерес.

Большинство гостей покидают особняк Амаранта отдохнувшими и благодарными. Другие же проклинают тот день, когда они поддались своим страстям, сделав себя лёгкой добычей для манипуляторши.

Персонажи

ТИРЕННА КРЕЙК
БЕСПОЩАДНАЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬНИЦА

Тиренна Крейк производит неоднозначное впечатление. Ей присуща суровая, холодная красота, смягчённая очаровательными манерами, способными одурачить любого, кто не умеет видеть истину за приятным обхождением. Она одевается в элегантные дорогие платья тёмных оттенков, с которыми ярко контрастирует её бледная кожа, коротко остриженные белокурые волосы и светлые глаза. Несмотря на то, что она провела на Арракисе многие годы, её глаза так и не приобрели характерного синего цвета. Это, однако, результат хирургического вмешательства. Таким образом Тиренна противопоставляет себя Арракису, поддерживая иллюзию того, что она из другого мира.

Тиренна придерживается строгого режима тренировок, что позволяет ей оставаться в боевой готовности на случай, если деловая встреча пойдёт не по плану. Она чрезвычайно наблюдательна и прекрасно умеет манипулировать чужими эмоциями, чем нередко пользуется, чтобы осторожно выведать самые сокровенные желания гостя. Одной беседы бывает достаточно, чтобы понять, чего на самом деле жаждет посетитель, даже если боится говорить об этом вслух.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	6	Людьми руководят инстинкты, через которые ими можно управлять.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	7	Вода на Арракисе дорога, но власть ещё дороже.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	7	Обаяние, Иносказание
ВЫДЕРЖКА	6	Бесстрастие, Наблюдение
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: беспощадная, бизнесвумен.

Таланты: Меткое слово. Если Тиренна тратит Угрозу, чтобы увеличить набор костей для проверки Общения, она может ввести доминанту своему собеседнику.

Активы: видео- и аудиозаписи с важными персонами, отравленная игла, служба безопасности.

РОДИКАР
МОЛЧАЛИВЫЙ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Это тихий и невзрачный человек, одетый в тёмный костюм, который выглядит на нём, как униформа. Он лыс. Его манеры говорят о том, что он либо солдат, либо ментат, либо то и другое сразу. Одного уха у него нет. Вместо него красуется металлический диск, а по характеру шрамов вокруг можно догадаться, что ухо ему оторвали самым грубым образом. Родикар вооружён бритвенно острым кинжалом и маула-пистолетом скрытого ношения, а на поясе у него закреплён персональный силовой щит.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Я служу Амаранту, как другие служат своему дому.
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	6	Я сам решаю, какие приказы выполнять.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Борьба, Мордобой
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	6	Стойкость, Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: вышибала, смертоносный.

Таланты: Всегда начеку. Когда Родикар совершает проверку для обнаружения опасности или скрытого врага, он может уменьшить сложность на 2, но не ниже 0. Кроме того, один раз за сцену он может увеличить для противника стоимость удержания инициативы на 2.

Активы: кинжал, маула-пистолет, персональный силовой щит, скрытая под одеждой броня.

«Принцесса звёзд», пассажирский корабль дома Вайку

Самый быстрый и безопасный способ путешествия в Империи – это хайлайнеры Космической гильдии. Эти гигантские космические корабли могут перемещаться от звезды к звезде за считанные секунды. Впрочем, погрузка и разгрузка у каждой планеты может занимать гораздо больше времени, чем сам перелёт. Хайлайнер никогда не входит в атмосферу. Он останавливается прямо на границе гравитационного колодца планеты. Это означает, что пассажирам необходим другой транспорт, который поднял бы их с поверхности и доставил на борт. Для этой цели аристократы содержат собственные космические корабли, в которых они предпочитают оставаться во время всего путешествия, пока те пришвартованы в необъятном трюме хайлайнера.

Не все люди, однако, настолько богаты, чтобы позволить себе собственный космический корабль. Поэтому, с позволения Космической гильдии, опальный дом Вайку, представителям которого запрещено появляться на какой-либо из планет Империи, обслуживают пассажирские лайнеры, предоставляющие услуги транспортировки для тех, у кого нет своего корабля. Один из таких лайнеров – «Принцесса звёзд» – предлагает услуги полного обеспечения перелёта с планеты на планету как индивидуальным путешественникам, так и группам лиц. Пассажиров забирает из космопорта шаттл и доставляет их на борт «Принцессы», которая, как правило, не покидает трюма гигантского хайлайнера Гильдии. Во время перелёта пассажиры проводят время в залах и каютах корабля Вайку, где есть все необходимые удобства. Когда хайлайнер прибывает на место назначения, один из бортпроводников дома Вайку сопровождает пассажиров к шаттлу, который перевозит их на планету.

Путешествуя на борту подобного корабля, можно встретить множество самых разных пассажиров. Среди них немало простых людей, которые ищут лучшей жизни на другой планете, вероятнее всего, принадлежащей тому же дому, которому они служат. Впрочем, мало у кого из простых людей достаточно денег, чтобы оплатить перелёт, так что все они, скорее всего, летят по делу, и билет для них был оплачен их домом, что делает их ещё более интересными собеседниками.

Пускай настоящая элита путешествует на собственных кораблях, на «Принцессе звёзд» время от времени можно встретить и аристократов. Малые дома не всегда могут позволить себе какой-то другой способ путешествий, но чтобы потешить своё эго, они, как правило, берут с собой свиту настолько большую, насколько возможно. Есть и те, кто, напротив, не хочет привлекать внимание к своему путешествию и пытается затеряться в толпе. Хайлайнер – нейтральная территория, и этот статус распространяется также на «Принцессу звёзд», делая её идеальным местом для переговоров и сделок, в том числе между врагами. Однако любому аристократу всё же стоит быть осторожным на случай, если его враги настроены достаточно серьёзно, чтобы рискнуть навлечь на себя гнев Гильдии.

На «Принцессе» несколько палуб, и по меньшей мере треть корабля занимают трюм и жилые каюты команды из дома Вайку. Остальные помещения – это в основном каюты пассажиров, а также большой зал кают-компании и променад, тянущийся вдоль центральной оси корабля.

Каюты. Учитывая, что хайлайнер способен пересечь галактику в считанные секунды, мало кто из пассажиров проводит на борту больше пары часов, особенно если их место назначения достаточно популярно. По этой причине мало кто считает нужным бронировать для себя каюту, ведь им не придётся ночевать на корабле. Дом Вайку сделал каюты на своих кораблях максимально уютными и просторными, чтобы у людей был стимул потратить на билет больше денег просто ради комфорта и уединения. В каждой каюте есть две двуспальные кровати и ванная комната. За отдельную плату можно забронировать комнату с видом на ряды космических кораблей, пришвартованных в трюме хайлайнера – редкое зрелище, обычно недоступное пассажирам частных судов.

Кают-компания. Большая часть пассажиров проводит время в огромной кают-компании, занимающей почти полностью целых две палубы. Здесь есть множество сидячих мест на любой вкус, как для одиноких пассажиров, так и для больших компаний, но их нельзя заранее забронировать. Многие, заняв удобное местечко, остаются здесь до конца поездки. Мест обычно хватает с лихвой, так что пассажиры друг другу не мешают. Впрочем, для некоторых разговор с незнакомцем скорее развлечение, чем помеха. Кроме того, по залу курсируют лоточники из дома Вайку. Они предлагают путешественникам безделушки и закуски по завышенным ценам.

Променад. Променад занимает добрую треть площади пассажирских палуб. Эта торговая зона, которую можно найти только на самых крупных кораблях дома Вайку, представляет собой целый ряд разнообразных магазинчиков, баров и ресторанов. Здесь продаётся еда на любой вкус, что весьма кстати, поскольку питание не входит в стоимость билета. Пробовальщики дома Вайку толпятся тут вперемешку с прислугой знатных пассажиров, проверяя пищу и напитки на наличие чаумаса и чаумурки. Магазинчики и лавки в основном принадлежат дому Вайку, но многие также сдаются в аренду независимым торговцам. Пустующие помещения превращают во временные места отдыха для пассажиров, где гораздо меньше суеты и посторонних глаз, чем в общей кают-кампании.

Персонажи

ГЭБИН ДОРЕШ

СТАРШИЙ БОРТПРОВОДНИК ДОМА ВАЙКУ

Гэбин – один из старших бортпроводников на «Принцессе звёзд». Официально в его обязанности входит обеспечение комфорта пассажиров. Однако его настоящая задача – служить гарантией строгого соблюдения правил Гильдии. Он сделает всё от него зависящее, чтобы предотвратить любые беспорядки, и на многое готов пойти, чтобы путешествие прошло как можно более гладко.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Служение моему дому – это служение Гильдии.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	6	Люди всегда готовы соврать, чтобы получить желаемое.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	7	Обаяние, Эмпатия
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	6	Этикет

Доминанты: бортпроводник, вежливый.

Таланты: Скрытые мотивы. Когда противник проваливает проверку Познания или Общения, нацеленную против Гэбина, бортпроводник может ввести в игру доминанту, отражающую ошибочное мнение, которое сложилось у противника.

Активы: список пассажиров, спрятанный нож.

МОЙНА ЖАРДИН

ЛОТОЧНИЦА ДОМА ВАЙКУ

Мойна – одна из множества лоточников, которые курсируют по залу кают-компании, продавая пассажирам сладости и закуски. Заработка с торговли вполне хватает ей на скромную жизнь, но её настоящая профессия – информационный брокер. У неё талант слышать и замечать то, о чём пассажиры не хотели бы распространяться. Новости, слухи и чужие секреты – её настоящий товар, а многолетний опыт позволяет ей без труда вычислять потенциальных покупателей.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	7	Бери всё, что в твоих силах забрать.
ИСТИНА	6	Истина – самый дорогой товар.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Незаметность
ПОЗНАНИЕ	7	Императорский двор, Этикет

Доминанты: жадная, торговка.

Таланты: Мастер иносказания. Мойна может добровольно повысить сложность проверки Общения на 1, чтобы скрыть в речи тайное сообщение.

Активы: закуски и сладости, интересные слухи.

«Люди рассказывают о тебе странные вещи, Пол. Они говорят, что ты обладаешь всеми теми особыми способностями, о которых говорит легенда: от тебя-де ничего не скроешь, ты можешь видеть то, что не дано видеть другим…»

Империя – загадочное место, и лишь Шай-Хулуд знает, что несут песчаные приливы великой пустыни. Защитите свои тайны от любопытных глаз при помощи официальной ширмы ведущего для игры «Дюна: Приключения в Империи». На высококачественной ширме размещена вся необходимая информация, чтобы взять под контроль самую великую силу во Вселенной.

К цветной четырёхпанельной ширме прилагается буклет на 36 страниц, содержащий материалы для ведущего. С помощью этого набора вы сможете без труда провести собственное приключение в бескрайних дюнах Арракиса, а может быть, даже сложить собственную легенду.

«Руководство ведущего» включает:

- четырёхпанельную ширму ведущего с изображением потрясающей карты Арракиса;
- сводные таблицы с основными правилами, расположенные на внутренней стороне ширмы для быстрой справки во время игры;
- буклет «Руководство ведущего», содержащий советы и полезные материалы для создания и проведения кампании по игре «Дюна: Приключения в Империи»;
- целую коллекцию сюжетных завязок, интриг и мест, которые помогут разнообразить приключения на Арракисе.





LEGENDARY

MODIPHIUS ENTERTAINMENT





rpg.hobbyworld.ru







Dune © 2022 Legendary. Dune: Adventures in the Imperium is an officially sub-licensed property from Gale Force Nine, a Battlefront Group Company. All Rights Reserved, except the Modiphius Logo which is © Modiphius Entertainment Ltd.

Настольная игра «Дюна: Приключения в Империи. Руководство ведущего». Правообладатель и производитель © 2022 ООО «Мир Хобби». Тел.: +7 (495) 984-53-83. 105005, г. Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8. Соответствует требованиям ТР ТС 008/2011 «О безопасности игрушек». Серия игр «Играть интересно!». hobbyworld.ru. Сделано в России. Срок службы: без ограничения. Дата изготовления: 13.03.2022. Осторожно, мелкие детали! Не рекомендуется детям до 3 лет. Компоненты могут отличаться от изображённых. Упаковка соответствует требованиям ТР ТС 005/2011 «О безопасности упаковки». Условия хранения: сухое проветриваемое помещение. Категория информационной продукции: 12+.

